电子游戏软件

世嘉世家

新创世纪

最强之道——《幽游白书·魔强统一战》研究

天堂任鸟飞

伊苏V——失落的沙漠之都凯芬(SFC)

拿破仑战记(FC)

热斗侍魂

斩红郎无双剑(GB)

次世代天空

SATURN 光环·经典辉煌之书

格斗天书

《格斗天书》补遗篇

PC CHANNEL

《生化悍将Ⅱ》攻略

《孔明传》攻略

《塞尔特传说》

月旦评



J联盟足球'96(SFC)

游戏研究所

游戏中毒症例(下)

1996

GAME风景线

8

INTERNET 与 Desktop 工具

N64:游戏业最后的探戈!

机种 SS	厂商 SNK	类型 ACT	媒体 CD－ROM

餓狼伝説3
ROAD TO THE FINAL VICTORY



寂寞让我如此美丽！



舞的新技——阳炎之舞，酷啊！

◀拥有不知火流忍术的女忍者：不知火舞，看，这就是她的一记忍术，好象是忍者通用的『影COPY』。燃烧吧！

作为SNK的四大天王之一的《饿狼传说》是继《'95格斗之王》之后SNK转战SS的第二作，在《'95》享誉业界后"饿狼"们再度出击，以3代突袭，十名战士傲立于土星光环下，(嗷嗷乱叫？！)欲以自己的双手进行这场宿命的战斗，"通向最终胜利之路"！！！

此作完全移植SNK的同名游戏，基本上拥有相同的系统，三线移动的方式令战斗更具有趣味性；被称为组合攻击的连续技；对于飞行道具的空中防御；必杀技中的"虚招"和"潜在能力"等等，定会让玩家"迷花不事君"。另外，不知道隐藏的三名人物是否能够选用呢？

来吧，寂寞的"饿狼"战士们一起集结SS，将饿狼精神发扬光大吧！

自由自在地设定



▲看，CONFIG画面中有许多选项哦，还有Q版人物好看呀！

我们就是永远不败的饿狼！



▲前作中没有出现的两名人物：舞蹈家鲍伯和拳击手(？)佛朗哥。



▲▼必杀技的确赏心悦目。



▼东丈的虎破龙将对手烧个体无完肤，究竟泰拳中的虎破龙是怎样的招式呢？



▲香港警察洪武的二节棍很是凶猛，到底是李小龙的化身，还是成龙的影子呢？







▲哇，安迪的新技"幻影不知火"，带着令人兴奋的残像。

◤大魔头吉斯的烈风拳煞有帝王之风。

◀对应不同场地将对手打出画面的热闹效果。

新消息　快节奏

欲知 GAME 天下事

请看——

海外来风



FOLLOW ME!

EVENT 《提督的决断》命断津门　天津光荣被勒令停业

日本独资企业天津光荣软件有限公司由于在天津制作生产带有法西斯内容及二战时期日本战犯形象的游戏软件，日前被有关部门勒令停业审查。

今年五月，以二战为题材，其历史人物、军事装备、地理形式具有极强真实性的游戏软件《提督的决断》加工活儿来到设在天津的日本独资企业光荣软件有限公司。据了解，由于其中内容带有二战时期日本战犯形象，宣扬了日本军国主义，该软件加工活儿曾于去年遭到光荣软件公司设在北京的独资公司中国职员的集体抵制；同年，由于该游戏软件中带有法西斯内容的不良成分，该游戏软件在上海市被有关部门查封。

该软件加工活儿一到天津即遭到该公司四位中国职员的抵制。随后，《天津青年报》、中央人民广播电台、《解放军报》、中央电视台军事节目中心、新华社、中央电视台《焦点访谈》摄制组对此事进行了调查采访。

七月五日，天津市新闻出版管理局根据新闻媒介报导和光荣软件公司中方职员举报，对天津光荣软件公司进行了联合检查。经执法部门检查发现，该公司在未经天津新闻出版局审批的情况下，擅自加工生产带有法西斯内容，损害中国人民感情的二战题材游戏软件《提督的决断》。执法人员在检查中还发现，该公司生产的其他软件内容也未经有关部门报批。为此，执法部门对天津光荣软件公司作出勒令停业审查处理。

在执法部门对该公司进行检查中，日方经理高桥正则对该公司曾制作过《提督的决断》游戏软件均予以承认，并承认其中人物形象中有东条英机等刺伤中国人民情的日本战犯形象。

——转载自《北京青年报》

HARDWARE 任天堂举步维艰　N64 发售淡风劲吹

尽管事先做了不少宣传与炒作活动，任天堂主机 N64 的发售仍然是淡风劲吹。据来自此间的消息，6 月 23 日这天销售点并未出现排出长队等候的情况。第一天销出的主机数量也未达到预定的计划，与 SS 与 PS 的发售情况形成了鲜明的对比。

由于软件数量过少，以及画面及音响效果并未有实质性的改变，大多数的玩家采取了冷静等待的姿态。目前 KONAMI 和 ENIX 已宣布加盟 N64，但并未有推出各自巨作级软件的计划——卡带媒体是造成该情况的最大问题之一。

鉴于这种情况，任天堂打算采取一些行动来加以改进。其中比较引人注目的是 SETA 决定使用与 N64 互通的街机底板制作游戏，任天堂希望能够以此得到更多软件开发商的青睐。



▲在专卖店中陈列着 N64 及各种手柄，虽然价格有浮动，但并没有引起抢购。

TOPICS & ETC. 酒店中的“遭遇”，土星酒店服务网实现

世嘉与东芝最近合作推出了酒店土星服务网络。该网络名称为“GAMEON—DEMAND SYSTEM”，可使用酒店客房中的电视、全天 24 小时使用土星的游戏。



▶该系统并没有 SS 主机，而只有接收游戏信号的终端机，当支付一定的钱后便可游戏。

目前计划在该服务网中推出的游戏，有《铁甲飞龙》、《VR 战士》、《世嘉拉力》等 50—60 个，世嘉亦表示随时会增加新作品。

SOFTWARE 老对手终于携手　南梦宫推出 SS 游戏

早于 94 年底便宣布加盟土星，但至今未有任何作品问世的南梦宫（NAMCO），最近终于正式宣布将于年内推出一批土星游戏。据称，其中还包括“一些原创的模拟游戏”。

在问到是否会移植 PS 的当红作品《铁拳》系列与《山脊赛车》系列时，南梦宫作了非常含糊的回答。

南梦宫是索尼 PS 的最主力软件商之一，其作品是 PS 获得巨大成功的主要保证。

ACCESSORY

世嘉公司的又一张王牌 土星网络配件正式发售



▲画面上是全套的土星网络设备，有了这些即可实现通信对战、信息交流等，而且通过专用的软驱（两台SS中间的）可将数据保存下来

世嘉土星的网络配套设备于7月27日正式发售。这些设备包括土星专用的磁盘驱动器、键盘和X—BAND通讯卡。

使用了X—BAND卡的土星，不仅能够连网对战，更可以进入国际电脑网络英特网与日本的其它电脑网络。玩家可以使用软磁盘来记录必要的信息，也可以使用键盘在网络中输入信息。



▲通过土星连接INTERNET，可以达到和电脑一样的效果。



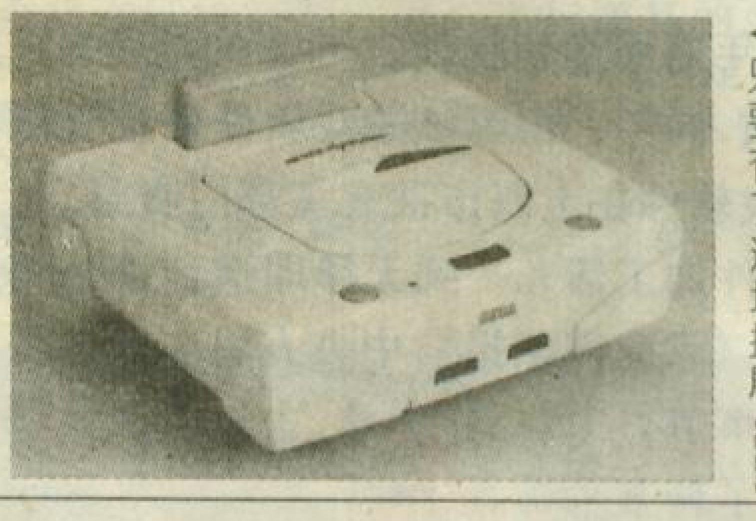
▲这是SEGA公司在INTERNET上的HOMEPAGE。

配合网络对战的游戏《VR战士完美版》将很快推出。此外《梦游美国》、《世嘉拉力》等游戏也将重新制作，以适应网络的需要。世嘉希望到明年3月，该网络配件可以销售到50万台。

ACCESSORY

格斗游戏的守护神 土星新卡带系统推出

引入"TWIN ADVANCED SYSTEM"的《'95格斗之王》SS版，以其百分之百的移植度和几乎为零的读盘时间受到了玩家的一致好评。在这个基础上，世嘉正式发表了"扩展RAM卡"系统，并已经受到了动作游戏制作公司的注意。



▲只要有了这块扩展RAM卡，今后可以玩到许多完全移植的格斗大作。

该系统实际上就是一块8M的RAM卡，这样增加了主机读入的数据量，可以制作出质量更高的游戏。

与原系统不同的是，一块"扩展RAM卡"就可通用于所有节目，而不必为不同游戏制作不同的卡带，这样在经济上更加节约。

对应该系统的游戏现在已有SNK的《斩红郎无双剑》、《饿狼传说REAL BOUT》和《'96格斗之王》三个，此外CAPCOM也对此表示了极大的兴趣。

HARDWARE

PS再次降低售价 索尼战略的新布署

索尼于6月22日宣布了PS主机的调价计划，PS的新机型将以19800日元的超低价发售。

与原24800日元的战略配置相比，PS主机并未有大的变化，只是在手柄连接线方面销有改进。此外，原来同包装的记录卡取消了，手柄也减少到一个。

据索尼称，PS之所以可以降价如此之多，是因为"全世界500万台突破，大批量生产使得成本下降"。

与主机降价的同时，SCE还宣布了名为"PS THE BEST"的优秀软件销售计划。该计划是每年评选并推出20款优秀的PS软件，均以不到3000日元（不到300元人民币）的超级价格出售，首批低价软件包括《山脊赛车》、《ARC THE LAD》、《ACE COMBAT》、《斗神传2 PLUS》、《BOXER'S ROAD》等。

SCOOP

任天堂与比尔·盖茨 携手拓展网络事业

任天堂公司正积极与合作者拓展网络服务事业，新的合作者是电脑业的巨人MICROSOFT公司和日本的野村总合研究所。



▲这三位社长的握手，又将对人们的生活产生巨大影响吗？

合作的内容是通过日前发售的使用于SFC主机上的卫星数据接收系统"Satellaview"接收由卫星上发送的网络数据信号，使用者可以得到购物、经济情报及电脑游戏的最新情报。

6月23日，任天堂社长山内溥、MICROSOFT总裁比尔·盖茨及野村总和研究所的社长桥本昌三共同召开记者招待会，宣布合作计划。这个由任天堂及MICROSOFT这两个对人们生活产生巨大影响的公司携手的合作项目，是值得世人瞩目的。

只言片语

*松下电器预定将在今年年内发售64位CG系统"M2"及业务版软件。KONAMI、CAPCOM均表示会制作"M2"的业务版软件。"M2"的每秒处理100万个多边形的能力足具魅力。

*国内在日本正式发售N64不到半个月的时间内已有N64发售，但售价均颇高，有的竟达到4000多元，玩家可静等降价。

*SNK公司将在8月份推出系列大作的最新作品《'96格斗之王》（卡带版，CD版9月）。从目前公布的资料上来看，比前作增加了一支队伍，共有9支队伍，并新加入了7名新角色，其中八神庵的队伍变化最大。

文/KEN 责编/PINSER

最强之道（上）

灵能战士
魔强统一

TREASURE公司的《幽游白书——魔强统一战》（以下简称《幽白》推出已一年有余，其热潮至今未退。该游戏以独特的对战模式，激烈火爆的场面和流畅的操作感吸引着大批《幽白》迷和格斗迷。笔者不揣浅陋，炮制一篇“幽白研究”，望与众幽白迷切磋。

MD	厂商 TREASURE	类型 ACT
	容量 24M	



《幽☆游☆白书——魔强统一战》彻底研究

系统篇



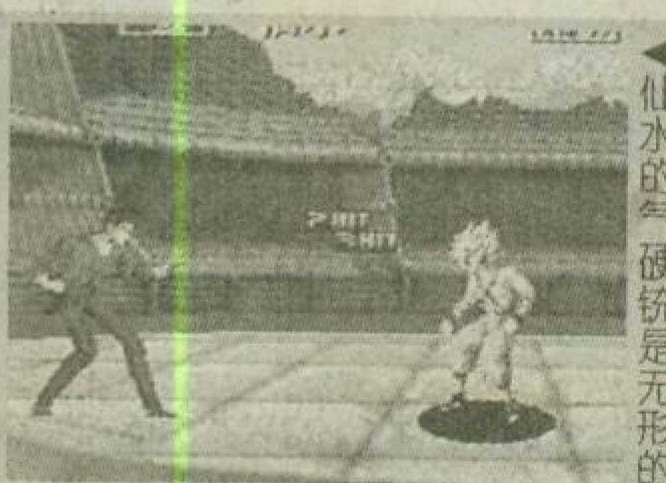
CHECK POINT 1 多人对战系统

这是本作最大的特点也是最吸引人的地方。除传统对战游戏的一对一模式外，还有二对二、四人混战，多人淘汰赛甚至一对多的模式，这种模式可以说是开创了对战游戏的一个新天地。由于采用了这种系统，使战斗打破了《街霸》式面对面的拳来脚去，而从空间上、战略战术上都更加多变，几乎每次玩《幽白》，都能有新的发现。一个游戏的多变性和重复可玩性越高，这个游戏就越成功。如果单从这一点来说，连传统对战元祖《街霸》、《饿狼》系列等都没有《幽白》作得出色。如果使用多打装置（SEGA TAP）的话，就可实现四人同时作战，笔者与几位玩友于去年购得多打装置，因而得以对此系统进行更深入的研究。多人同时作战时战斗的复杂、激烈程度与没有多打装置而与COM对战简直是天壤之别。且不说对COM作战往往可以用一些程式打法（即无赖打法，例如连续使用幻海的灵光弹或藏马的风华圆舞阵，则就算是SUPER级的COM也会象弱智一般毫不还手而被活活弄死），单是每位“人脑”对手不同的打法就够你费一番脑子去适应。举例来说：在换线时往往占有某些优势，如摔投、封堵都变得容易。而在战斗中，COM一般不会主动移线，如果用移线来对付COM，显然是一种不费力的打法。而对人作战则不同，对手绝不会跟随你跳来跳去，而是采取“能打则打，打不过就跑”的策略。因此，不论是二对二或是混战，这时的高速度、高对抗性、时机的转瞬即逝都是对COM战所无法比拟的。在四人对战时，你可以感受到某些对手的勇猛无畏，另一些的机智敏捷，还有一些阴险狡诈。特别是在二对二作战中，当你和同伴打出漂亮的配合攻击而一举歼灭敌人（尤其当对方也是高手）后，你更可以体会到双方同仇敌忾、并肩作战时战友般的情谊和万丈豪情。可以说，不用多打装置就无法领略《幽白》真正的魅力。顺便说一句，MD在处理4个完全不同的角色作各种动作时，丝毫没有降低处理速度，可见MD机能之强。



◀四个人同时玩可以将乐趣增至顶点。

CHECK POINT 2 必杀技、超必杀技


◀仙水的气硬铳是无形的必杀技。


◀哇，四个户愚吕（弟）在「顶牛」。

《幽白》中必杀技的设定90%来自漫画原著。正是由于漫画原作中独特的故事背景和角色，使得游戏中的必杀技异常丰富多彩，并且出现了一些反传统的设计，习惯于《街霸》、《饿狼》系列作品中波动拳、升龙拳等经典的飞行道具、对空技、突进技和体术等必杀技设计的格斗迷们初见到气硬铳、指弹、邪王炎杀剑、爆肉钢体之类恐怕很难接受：怎么只看见仙水手里拿着个小东西一钩，远处的对手就浑身冒血呢？但如果你熟悉漫画原作并对本游戏逐渐适应之后就会发现这些设计的精采之处和独特魅力。

超必杀技也十分尊重原著，有很多可以在连续技中使用，十分过瘾，但有些超必杀技设计得不 尽人意。一个是黑龙波，威力太小而破绽太大。仙水也应增加一招裂踢紫炎弹（目前的超必只能称为超裂蹴红球波）作为必杀或超必杀。又如藏马，把魔性点头草召唤作为超必杀不比妖狐变幻更好吗？至少不会与户愚吕（弟）的120%暴肉冲击显得雷同。闲扯一句，笔者曾为藏马设计了一个超必：输入指令后喝下药水，变身为妖狐，此间灵力不断下降（就象黑龙斗衣飞影），同时攻击力上升，必杀技有所改变，有树灵妖斩剑（突进技）、魔性点头草（魔界植物召唤加强版）、吸血植物召唤（以毒玫瑰为攻击判定，成立后有吸血植物攻击对方）等，玩友以为如何？啊哈，扯远了，言归正传。



CHECK POINT 3 连续技

《幽白》中丰富多彩，“超过激”的连续技也有其独到之处。格斗游戏连续技形成的原理是共通的。无非是在对手中招后的“防御不能”时间内连续打击对手而形成的。可以说《幽白》的连续技是传统且典型的，使用连续技期间从对手中招到进入防御不可、己方的出招收招、各招间的连续都能看得很清楚。另外《幽白》还有一个特点就是计连击的方法，同《街霸 ZERO》、《REAL BOUT 饿狼传说》一样，采取边打边计的形式，不同的是计数直接出现在角色身上（RPG?）这种计连击的方法有一点好处是可以让我们很清楚地看到哪些是真正意义的连续技（我们称为真连招），哪些不是（伪连招）、如果一通暴打后 HIT 前的数字是 2、3、4…连续递增出现的，那么就是真连招，在此期间，对手防御不可，也不能反击；如果打了几 HIT 后，计数又从 2 开始，那么对不起，这不是连续技，只不过是打中了中途没有防御的对手，或曰是两个连续技的组合，在 HIT 数中断期间，对手如果掌握好时机是可以防御或反击的。但不要忽视伪连招的作用。它作为诱编对手，进行二择攻击是极为有效的。如飞影的↓轻拳×（1～2）——邪王炎杀飞燕斩（借用《94 典藏本》起的名），在绝大多数情况下是伪连招，但往往能击中对手，关于各角色的连续技将在本文介绍。



◀当用连击技打中对手后，他的身上会出现连击显示。

CHECK POINT 4 角色设定



角色设定本不属系统之列，但为行文方便顺便讲讲。游戏中的角色设定，包括造型、动作、必杀技完全忠实原作，游戏的成功一方面也是沾了漫画的光。而在忠实原作这一点上《魔强统一战》大概也是所有《幽白》游戏中作得最好的（3DO 版除外），除了华丽多彩的必杀技，连普通技也是“完全移植”。想想看，浦饭的→＋重拳、幻海的站立重踢、酎的站立重拳，甚至阵胜利时的姿态，是不是都在漫画的某一页见到过？这一方面应归功于《幽白》原书所提供的游戏素材之丰富，另一方面更令人不得不佩服 TREASURE 制作者的实力。

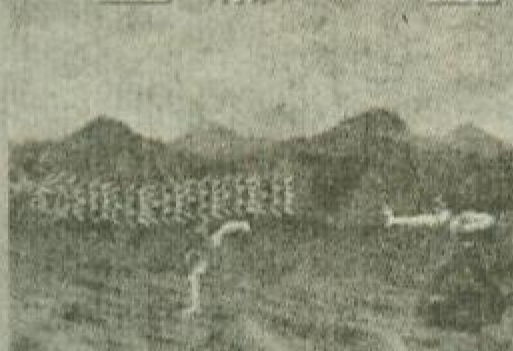
实战篇

CHECK POINT 1 活用系统

《幽白》的系统设定中有些在实战中是极为有用的。活用的话简直可以无敌于天下。

后退无敌

用 X（或 Z 键）后退（三键手柄 BC 同时按）此时全身无敌，可以躲过所有普通技、飞行道具和大多数必杀技，但当遇到户愚吕（兄）的幽灵之剑以及浦饭、幻海、户愚吕（兄及弟）、藏马的超必杀劝不要用此法。这一设定还可作为一些突进系必杀技的保护措施，如户愚吕（弟）的前冲、上勾拳、户愚吕（兄）的幽灵剑、树的无影腿等，收招时马上退后，可以免遭反击之苦。对于喜欢用仙水、桑原的飞行道具牵制对方的对手，则可采取背对敌人后退的办法接近，但要看准对方的动作。对于黑龙波也可倒退接近，吃亏的多半是飞影（除非你用的是藏马这样的半瘸）。要是对方也喜欢用此法打接近战，切不可使用重拳及破绽大的必杀技，而应用↓＋轻拳封堵，有机会就可使用连招。



◀只要用后退之术可轻易躲过超杀！



▶在使用突进系的必杀技被防住后，要马上后退，否则就会惨遭不幸。

摔投无敌

极为奇怪的设定。在摔投时全身无敌，任你多么霸道的必杀、超必杀，只是穿身而过，毫发无伤。无敌时间因人而异，在实战中灵活运用，透招解围，可是致胜的法宝。



▲只要处于摔投时间内就不会受伤，看户愚吕（弟）的招全打在被摔的人身上了。

换线

最为方便的躲避方法，连高手也为之头痛的设定。况且换线时摔投占有优势。对于喜欢换线摔人的对手怎么办？要么看准时机趁他落地时以↓+轻拳截击，实在不行，跟他一起跳来跳去伺机逃开吧！



▲利用换线可躲避敌人的攻击。



▲对付总换来换去的敌人可用↓+轻拳封堵。

灵力系统

有经验的玩家总是抓紧一切间隙补充灵力，使灵力总保持基本充足的状态。而击中连击更可增加灵力，因此有机会应多打连击。对于重伤后喜欢执著地使用超必的对手，尤其是树，适时地用挑衅(A、B、C 键同时按)削减对方灵力，常可打乱对方布署。



▲提灵力时就象刚出锅的包子一样热气腾腾。



▲桑原："我是健美的肌肉男！"话音未落，藏马已经昏倒了……(气的)

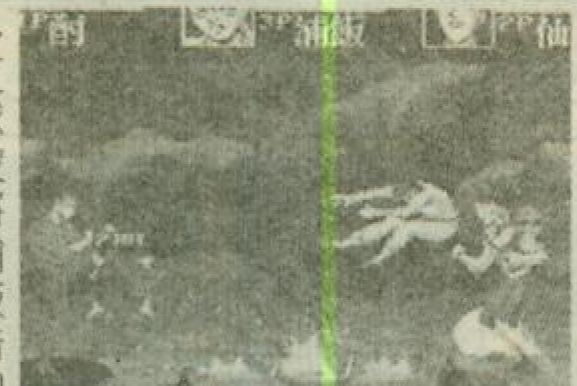
阿诺和真

CHECK POINT 2

实战分析

下面对 11 名角色的性能、连续技作一介绍，关于连续技，一些较共通的和易出的如↓+轻拳×(2~3)—↓+重拳、轻拳连打，百裂拳等就不多说了，侧重于一些有一定难度，但又实用且杀伤力强的连续技。

操作以角色面向右时为准，箭头(↓→)为出招时方向键的操作，(N)为不按方向键，(C)指前一招是自动多段技或收招动作较大需由这招抵消(CANCEL)，每招后面的括号中(aHIT，b%，c)，aHIT 为 a 下连击，b%为对方所减体力，c 为难度系数(0~9)。



▶红球波将浦饭击向酎，「你们俩个去死吧!」



仙水 忍

本应为 BOSS 级人物，但在本作中并不很强，好象不能称为仙水忍。充其量不过是个与户愚吕(弟)同级的妖怪(人)。属于中级偏上者使用的人物。收招时间长，但攻击距离大，红球波、气硬铳用于牵制。裂蹴拳可以解围但要看准时机并对敌人行动作出正确判断。遇上喜欢在别人倒地后上前用轻拳封的家伙可以在起身的一瞬间用↓+AB 踢开他。摔投后最狠的追加打击是等敌人落至腰部时轻踢一重踢，共有 4HIT。若形势紧张则可等敌人下落时用中或下段红球波将其制成"肉弹"一枚。仙水的蹲下轻踢、重踢及空中重踢等攻击范围极广，建议在中距离时多加使用以牵制敌人。另外，他的站立重踢是不能蹲防的。



▲连击 A：↓+轻踢×2—(N)重踢—(C)重气硬铳(7HIT，13%，3)(注：对幻海、飞影、户愚吕(兄)不可)



树

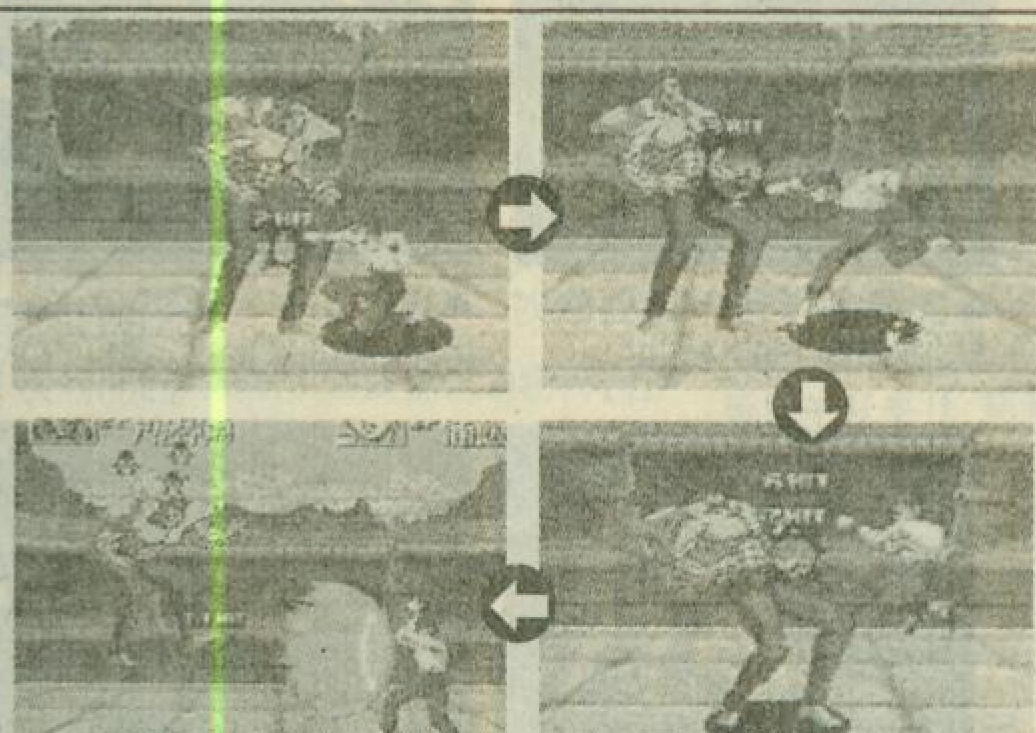
攻击力极弱的角色，但无影腿可以透过某些飞行道具且速度较快，而影之手在二对二战中可发挥最大效用。摔投判定距离大且无敌时间长，应多加应用。形势不妙时可用无影腿或无影身法逃之夭夭。大致属于上级者使用角色。



▲无影身法很象 VEGA 的灵幻转移。



▲连击 A：↓+轻踢×2—(N)重踢—轻无影腿(5HIT，18%，2.5)



连击 A：↓+轻拳×2—(→)+重拳—(C)超必(11HIT，70%，5)(令超必命中率增大)



浦饭 幽助

几近无赖的角色，一招(→)+重拳胜过绝大多数必杀技包括户愚吕(弟)的前冲拳，出招收招都极快而攻击判定极广，几乎全程都是攻击有效时间(=无敌时间?)。更由于《幽白》中独有的必杀技抵消系统，使他大占便宜，超灵丸太容易使出而且没有数量限制，灵光波动拳克招性强且出招极快，百裂拳距离长，能封住几乎所有招，甚至连阵的超暴风障壁和户愚吕(弟)的 120%爆肉冲击都可抵过，而且出招时连背后都无敌，只有摔投和大型飞行道具能对付他，也是入门选手常用角色。但大多数玩家在达到一定水平后会因其太过无赖和打法单一而放弃使用。



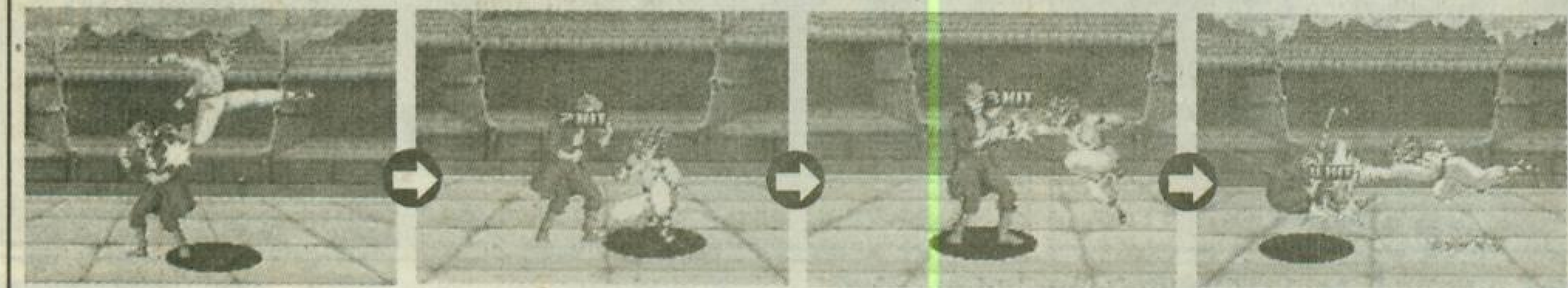
阵

攻击力较强，但收招时间长，极擅空中战应发挥空中优势与敌人周旋。暴风障壁在地上只有 3HIT，而在空中则有 5～6HIT，大约能减 30%的血，并可作为封边技对付换线。另外，阵的摔投判定也极广且摔投无敌时间全角色中最长，只可惜摔投后无法追打。也是上级者角色。

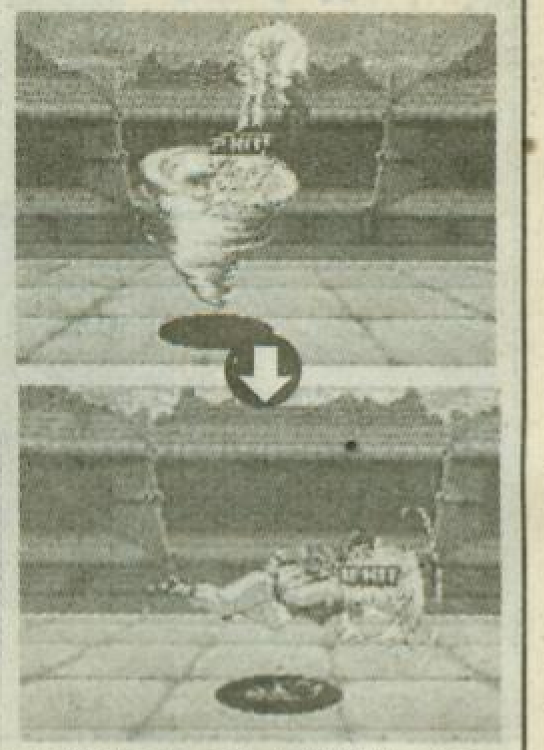


◀在空中使出暴风障壁将对手卷上天空。

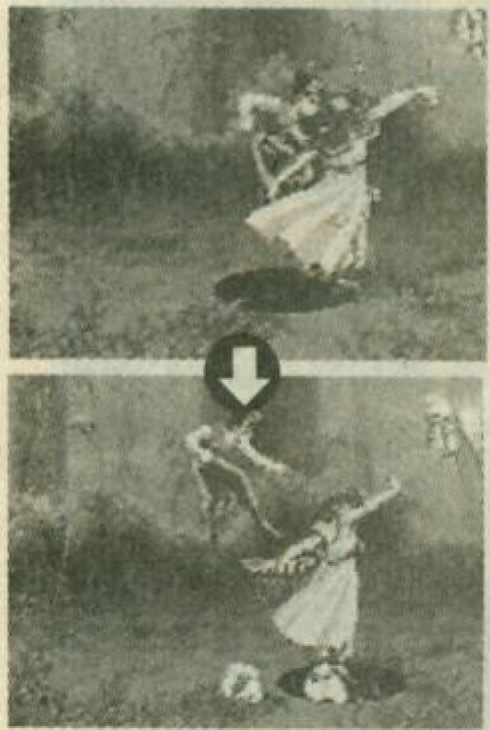
自然灾害？



▲连击 A：过头重踢—↓＋轻拳×2—(N)重拳—轻修罗旋风拳(5HIT，28%，6.5)



▲连击 B：轻暴风障壁—轻修罗旋风拳(4HIT，25%，8)



▲当对手换线过来偷袭时，可使出风华圆舞阵将其打下来。



▲连击 A：摔投—前冲—蔷薇荆棘鞭(3HIT，20%，4)



▲连击 B：↓＋轻拳×2—(→)＋轻拳—蔷薇荆棘鞭(5HIT，22%，4)



藏马

军师级人物。绝对的上级者使用角色，行动缓慢，攻击力弱，收招慢，超必威力虽大但出招奇慢。风华圆舞阵可用来对付喜欢从另一战线跳过来的敌人，魔界植物召唤用于牵制，切不可盲目乱出。蔷薇鞭威力较大但最好在中距离使用，近距离时极易被敌人透招。毒玫瑰威力奇小但出手快，可用于牵制。藏马的必杀技克招性差，使用他要有耐心，与敌人周旋寻找机会下手。



桑原 和真

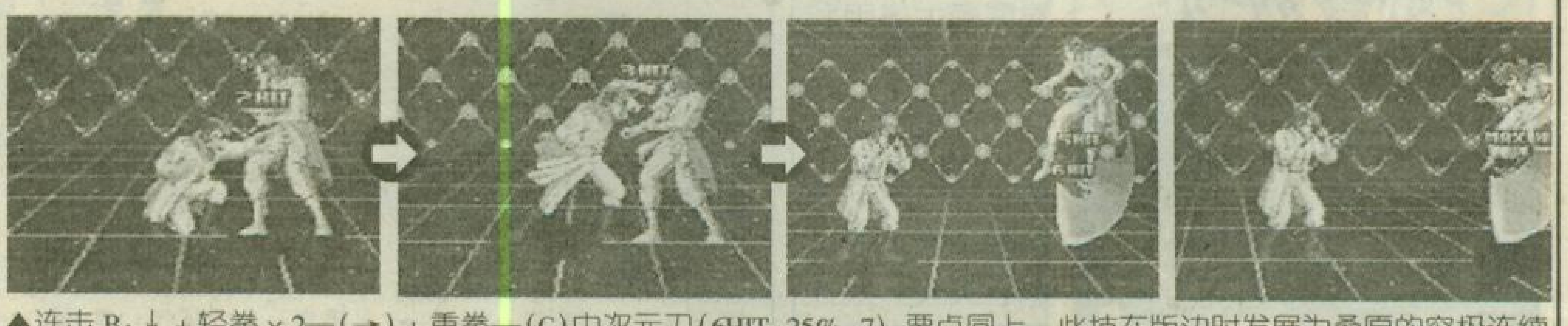
招式最全最实用、各方面都较强的角色，次元刀，灵剑飞镖牵制力极强，次元刀击中后更可将对方“粘”在原地，此时若有同伴上前给予重击效果很好。灵剑威力大且出招快，只有灵剑突刺破绽较大，尽量别用，他的→＋重拳也是不能蹲防的，可用于突袭。桑原的连击威力极大，更有恐怖的究极连续技，总之是个极强的家伙，大致适于中级偏上者使用。



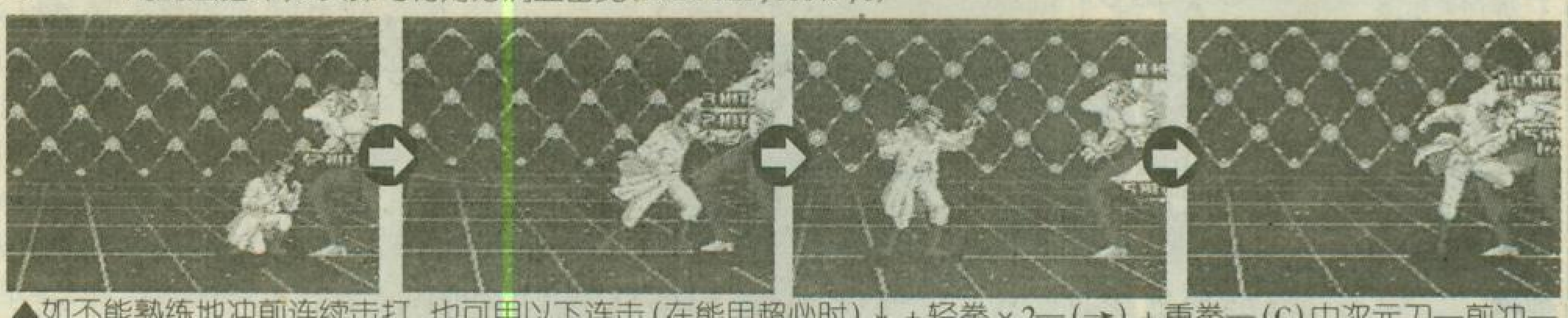
▲次元刀可击中远处的对手，同伴可上前“揩油”。



▲连击 A：↓＋轻拳×2—(→)＋重拳—(C)重灵剑飞镖(6HIT，25%，7)(注：→＋重拳为二段技，必须在其击出第一下时马上出灵剑飞镖抵消第二下重拳，是难点所在。)



▲连击 B：↓＋轻拳×2—(→)＋重拳—(C)中次元刀(6HIT，25%，7)，要点同上。此技在版边时发展为桑原的究极连续技：↓＋轻拳×2—(→)＋重拳—(C)中或重次元刀—前冲—(→)＋重拳—(C)次元刀—前冲—(→)＋重拳—(C)次元刀—……用此法循环，6 次即可将对方满血击毙(MAX HIT，100%，8)



▲如不能熟练地冲前连续击打，也可用以下连击(在能用超必时)↓＋轻拳×2—(→)＋重拳—(C)中次元刀—前冲—超必(MAX(17)HIT，90%，8.5)，其中次元刀后的前冲可取消，在原地直接出超必，此时为(13HIT，65%，7)

(未完待续) 文/张雷冬

新创世纪

人与动物共创世纪

本刊曾经刊登过这个游戏的攻略，然而因当时水平有限，效果并不好，清楚地记得一件事：一次，一位玩友的母亲因攻略写得不清楚而替生病的儿子来编辑部寻问，没有得到答案的母亲悻悻地离去了，临走说的那句谢谢使我感到羞愧。借这次放暑假的机会约人重新写了这篇攻略，一为卸去那份沉重的心情，更重要的是为玩友推介这款优秀的A·RPG，充实各位的暑期生活。因为，这是编辑的责任与义务：为玩友服务！

MD	厂商 SEGA	类型 A·RPG
	容量 16M	



经典A·RPG难点解析追加攻略大奉送！

本文着重介绍攻关难点、金苹果的收集，以及一名隐藏动物伙伴的加入方法。

注：1、游戏中所有交谈部分出现的选项，如本文未做提示，全部选择第一项。

2、如果读者在某一区域发现金苹果，而本文当时未做任何说明，那便是主角此刻无能力取得，下文会有取得方法。

ソレイコの街

1、主角在家中与朋友们交谈后，进入上方王宫与国王见面。

2、在街道左侧的广场中间部分有两座帐篷，其中一帐篷内有位女商人マーメイド。当主角拥有800G后再来找她，便可得到一枚金苹果。

ラフレツア训练所

1、进入中间的初级训练所，最终取得铜剑（メタル）。

2、训练结束后，来到入口的房间中与老者メイツソ交谈便可学会飞剑（按住A聚气片刻，放开A后剑便会飞出）。飞剑在战斗中不仅可以攻击敌人，还可以击打开关。

ダリア溪谷

1、在溪谷中间位置，有两个并排的出水口被石头挡处，用飞剑打开后，会被冲至一木屋上。进屋与敌人战斗，只要躲开它的放射状攻击并用飞剑击打即可。

ソレイコ街

1、进入街道左侧的绿地中间部分，与帐篷中占卜师（占い师）交谈，他会传授主角与动物和魔花的交谈能力，但无法与人类沟通了。

2、占卜师离开后，回到自家花园带上自己的长毛狗ぽち一同出外冒险。

ダリア溪谷

1、登上谷顶与兔子交谈即可学会跳跃（B键）。

ラフレツア训练所

1、进入左侧的中级训练，最终取得银剑（银メタル）。

アネモネ海岸

1、首先来到海滩，在这里要有飞剑打开一处处开关，顺路向上可进入动物村。

2、村中左侧房间中可买到一只猫みけ，它可增加主角的一次生命（用完可再买）。

3、村中左上侧屋中的门是关着的，只要在此门前的地毯上跳三下就可将门打开，里面的大象会教你搬东西的本领（按A搬起，再按A放下）。

4、从村子上方可进入多风的海岸，其中应注意：A、找到岸边的缺口，并利用适宜的风向就可跃到对岸。B、要见到最终敌人タコス，必须将搬动的木箱扔入水中作为垫脚物才可到达。

5、击败章鱼可得到新伙伴企鹅ぺんぎー，装备它可使飞剑变为冰剑，而且威力还会增大。

ホツトデイヅー火山

1、进入火山应装备企鹅，因为只有冰剑才能消灭空中的火龙，并且使挡路的熔焰喷泉结冰。

2、到达火山区域后，在遇到的第一座桥上，从右向左数第七块木板上跳一下，便会出现向下的锁链，从而可得一枚金苹果。

バーンテイヅー

1、在其中会发现一处无法进入的地方，并且墙壁左侧有东西，别急，那是以后要来的地方。

2、迷宫最终与シャフラ相遇，它可分身为8个小葫芦，只要盯着那个闪红光的一直攻击即可。但要注意如果攻击错误，会减少主角的HP。

3、战斗结束后得到新伙伴狐狸ももんがあ，装备它可使飞剑的距离增加许多，而且遇障碍物还可反弹。在战斗中多用来侦察和击打远处的开关。

アイリス地方

1、此处应多装备狐狸，用来侦察和击打被树丛挡住的开关。

2、在某一熔岩区域内可得一枚金苹果。

3、经森林可到达一人类村庄，村子上方大洞边上的魔花可提供消息。

4、离开人类村庄进入森林，最终到达动物村，在村子左上方洞中可买到一个裂开的蛋壳たまこん，装备它可产生闪电辅助攻击（用完可再买）。

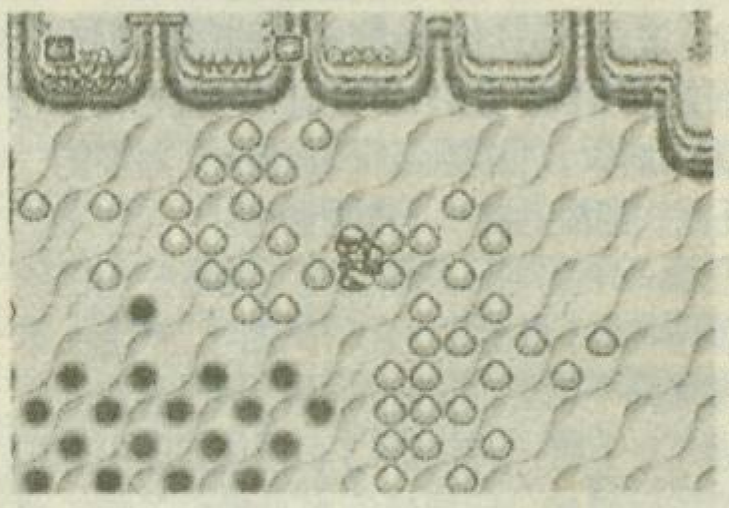
5、村中右上角洞中为松鼠的家，只要推动石块将地上的坑填上，再与它们交谈，便可得金苹果。

6、由村子右上角可达赛车场，进入后与猎豹ちつた赛跑，如果你胜利的话，它便会加入。你可在赛前花钱买通它，让其减慢速度。装备猎豹使主角的奔跑、跳跃能力显著提高。

7、出动物村右行，来到一处被紫色笼罩的神奇小村庄，进入后主角就会被变为怪物。此时应进行交谈工作，顺序是：中间房间中的魔法师クリン→左上角树洞中的怪物→魔法师→树洞中的怪物。交谈完毕后，来到村子右下角五星图案处，在其中心位置跳十下便可进入上方的大房间了。进入后与老婆婆ババ谈话，主角答应解开里屋的谜题。方法是：先把虫子推过去，再把花推过去，然后把虫子推回来，再把鸡推过去，最后把虫子推过去。此刻再去找老婆婆，她会将你变回人形，同时青虫也会加入。

カメリア沙漠

1、经进入沙漠最初领域右行，可到达一满是地洞的地方。在其右下方可看到一红色开关，但无法直接用剑击打，必须站在下图所示位置向右斜下方放出飞剑，经反弹才可达开关处。应注意的是，当剑到达开关时要掌握好时机按A键，因为要利用剑刚刚向回转的时机打掉开关。



◀要打开红色开关必须站在此处向右下方飞剑。

2、在打开上文提到的红色开关后，右行会遇到一满是沙漠旋涡的地域。经此处向上方行进，在布满尖刺地面的上方可得一枚金苹果。

3、经上文提到布满沙漠旋涡的地域右行，最终被许多可推动的绿色障碍物挡住去路，推动它们使右侧出现通道，向前走会发现地上有一条由于推动物体而留在沙子上的痕迹，并且下方有一红色开关。你只要推动红色开关，使其沿沙子上的痕迹向右到头，再击打开关即可。

4、继续前进可达动物村。在左侧房间可买到一只蝙蝠モリモリ，装备它可在一段时间内起防护作用（用完可再买）。另外，村中水塘内还有一只恐龙かつしー，在以后的剧情中它便会加入。

5、向动物村左方行进可抵达一处荒凉的遗迹，那是以后要来战斗的地方。

バベルの塔

1、到达塔顶，顺着绳子爬至半空的时候敌人ロキシ一就会出现，你可以看到它身体中有一颗红心，只有当周围透明物质散去，直接攻击红心才有效。

2、战斗胜利后，应前往沙漠中的小村庄找到恐龙。当与其交谈后，主角跨出水塘时它便会加入。装备恐龙可顺利渡过深水区、流动地面以及有尖刺的地面。

フリージアの城（冰城）

1、进入城中应装备狐狸，利用飞剑反弹救出牢中的狮子りおん，装备它可使飞剑变为火剑，而且攻击力增强。

2、打开处处开关，遇到被冰封住的阿蒙アモン时,应利用火剑将其救出。

3、在最终房间取得植物果实（巨大植物のタネ）后,敌人シオラマ便会出现。主角与它战斗必须在其呈红色时用冰剑攻击，呈蓝色时用火剑攻击。战斗结束后会被带到一新领域,砍碎最左侧的冰块就会出现通道。

ルート神殿(水底城)

1、主角在水下时间是有限的,应注意换气。

2、在水下某一地方可得一金苹果。

3、此处BOSS为一只水龙りば，当它击中人质（人质为主角母亲）时就可给自己加血，因此要注意保护人质。战斗胜利后水龙便会加入,装备它可使挥剑和飞剑的速度明显增快。

バベルの塔

1、青虫会在这里爬上塔壁开始做茧。

2、此塔为十二层,除一层外其它层都存在着危险和谜题，通过方法如下：二层：应装备狐狸，利用飞剑反弹打掉开关。三层：用飞剑击打绿色小开关，每击打两次它就会变换位置，并且周围地板也有下落现象。四层：由于挡路的开关有再生力，因此在击打后要装备恐龙立即通过。五层：本层应注意选择击打的道路，尽量不要把火放出来。六层：本层有许多悬空的弹簧绳，最初应跳向左侧弹簧绳。七层：本层有许多左右几乎对称的黄色地板，应找到右下角唯一不对称的一处，在此块地板上跳一下即可通过。八层：本层应把任意一个红色开关推到左上角堵住出口的蓝色障碍物旁，再击打红色开关即可。九层：本层的弹簧绳不悬空，但地面很滑，装备恐龙即可顺利通过。十层：本层布满了有再生力的尖刺和可击打的障碍物，只要装备水龙和豹子便能通过。十一层：这层有五排可推动的蓝色障碍物，只需稍加计划便可通过。十二层：本层上面有遮挡物下面有深坑，需小心行走。

3、在塔顶上，把种子种入上方的小土堆便可长出通往天堂的藤条。

天堂

1、天堂部分攻关难点：A、当处理好各处机关后，在写有"JUMP"字样的右上侧将出现通往天堂后部的通道。B、一进入天堂后部会发现建筑物之间的距离十分远，无法直接跳跃到达，因此一定要找到空中透明的落脚点。方法是注意观察向你袭来的空中敌人在什么时候出现投影。C、在有门挡住去路时应当装备长毛狗便可通过。D、在天堂的尽头，四周环形道路上分别有四处开关，踩动它们便可引出敌人巨龙。E、与巨龙作战时需绕到它身后攻击才有效。

2、战斗结束后，在上方门前调查一下便可回到塔底，与那里的士兵充分交谈后就可得新伙伴蝴蝶ばたばた,装备它可控制飞剑的方向。利用蝴蝶将右侧墙内的开关打开就可以离开了。

ラフレツア训练所

1、进入中级训练，装备上恐龙沿右侧水域向上，在最上方水域的深水区中可得一枚金苹果。

2进入右侧的上级训练,最终可得金剑(金メタル)。

ソレイコの街

1、与皇城门口的青年ブル交谈，他会向你要银剑。如果你选择第一项，则交给他银剑，但只要再进行一次中级训练就可以重新取得银剑。反之,选择第二项不给银剑也不会有任何损失。

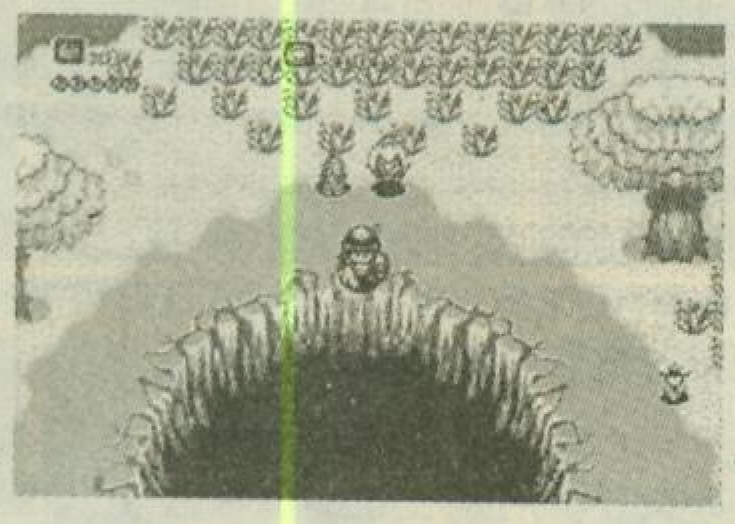
2、拥有金、银、铜三把剑的主角与国王交谈,便可得到圣剑。

3、由皇宫一层右上角进入皇宫二层后，首先来到左下角房间与动物交谈,然后便会在左上角房间内出现一枚金苹果(如果以前已进行过上文提到的交谈,那么这里就可直接取得)。

4、在街上还可找到一隐藏的新伙伴。方法如下：首先与左上侧房间中的人充分交谈(不是教堂)，然后与右上角房间里的ママ充分交谈，此时，装备上长毛狗再与左上侧房间内的人交谈,便可得到新伙浣熊ぽんぽこ,装备它按C键可以变成主角的样子,非常有趣。

アイリス地区

1、首先来到人类在村庄,与右下角房间中的人充分交谈后，前往村北大洞旁与魔花交谈，此时主角应站在花前飞剑击打一下花后的大树,然后只要走到下图中所示位置就可以回到从前。



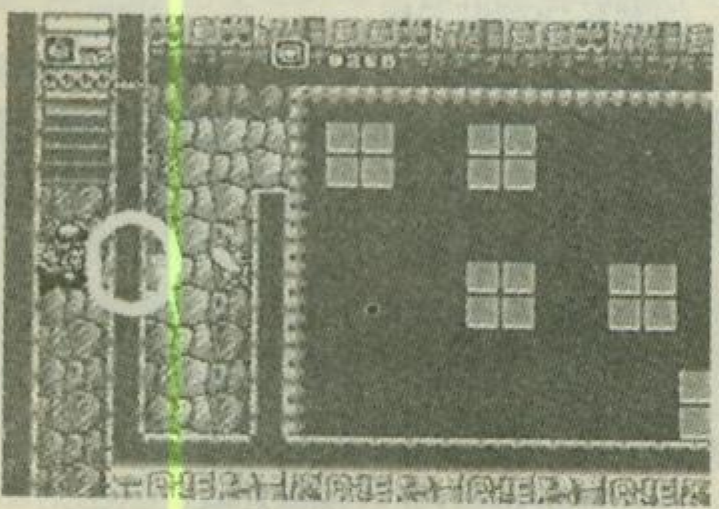
◀……就这样我回到了从前

2、回到从前后应前往动物村,在右侧水塘中可找到新伙伴乌龟あろま,装备后按C它便会缩成一团，可以把它当做垫脚物，还可以用它砸开需跳跃踩动的开关。此刻再回到人类村庄,利用乌龟便可从右侧水塘中取得魔法鞋(魔法のクツ)。

カメリア沙漠

(此时应进入复兴的沙漠废墟)

1、沙漠废墟中攻关难点：A、遇到被障碍物挡住需跳跃踩动的开关时用乌龟砸它即可。B、宫殿高层的某些墙壁上有密门,找到它们必须观察墙壁投在地上的光影的有无,如图。C、遇无法跳过的大坑时,应将乌龟扔到中间作垫脚物。



▶从图中你可以看到主角将剑从墙上的密门中飞过去。

2、到达塔顶便会有人领你顺着绳子回到塔底,从宝箱中可得(目ぢめのコナ)。同时一层左侧的门也打开了,进入后与敌人レオン相遇。战斗胜利便可得到传说中的神鸟もあ,装备它与其它动物配合,可使它们的功能增加许多。

3、战斗结束后与宫殿门口的人交谈后便会进入地牢，用剑砍开上方的密门来到宫殿外的小屋，与其中的人交谈后就可以离开沙漠了。

バーンテイジー

1、在地图画面中从右侧迷宫入口进入迷宫,前进不久就会得到新伙伴犀鸟どーどー，装备它后的飞剑可以将碰到的宝物带到主角手中。

2、有了犀鸟便可来到那个被墙围着的地方,利用它将墙壁内物品取出的同时会与敌人パパマス相遇。与它作战,必须先将木偶击碎,在操纵者捡偶人碎片时击打他才有效。

アネモネ海岸

1、进入动物村，首先与村口的猴子交谈，然后与村里其它动物交流，此时再与村口猴子交谈，它便会离开村子到达沙滩某处。在其下方偏左有一块踩不出脚印的地方,在此处跳一下便可与敌人バロン相遇。

2、战斗胜利后回到动物村,与右下角房间中的动物们充分交谈后便可去取得两枚以前无法取得的金苹果了。A、从下方出村，先打掉开关，再用蝴蝶和犀鸟配合，让飞剑沿阶梯而上即可。B、从上方出村进入海岸，找到以前无法取得的金苹果,此时用许多方法均可得到它。

ダリア溪谷

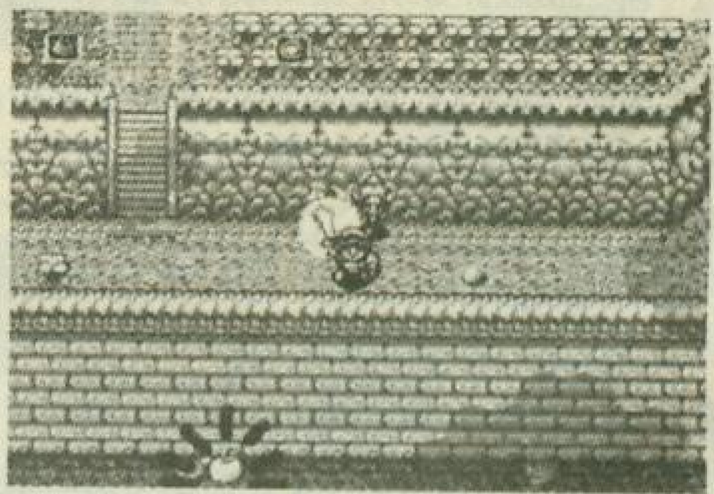
(此时应进入谷底的洞穴)

1、洞穴最终与敌人マザーモンスター相遇,与它战斗必须利用狮子和企鹅的组合攻击才可取胜。战斗胜利后在洞口可得到宝物ツノ。

ソレイコの街

1、首先在皇城二层找到国王，并与他充分交谈，然后前往教堂与怪物们谈话，接着回皇宫汇报，最后在街上的木牌前调查一下即可。

2、如果要想取得左下侧城外的金苹果,必须站在下图所示位置利用装备蝴蝶和犀鸟的飞剑。



◀看到画面下方的金苹果了吗?去将它取到手吧!

决战

(训练所旁的大湖底)

1、战斗中攻关难点：A、在进入洞穴后首先要推动蓝色障碍将左侧的水引入右侧的深坑。B、当被障碍物挡住时,应利用不同动物打开开关。C、在遇到无法跳跃通过的深坑时,应利用蝴蝶和神鸟放出飞剑,飞剑经过的地方便会产生道路。

2、在上文C难点提到的深坑左上侧有金苹果。

3、与最终首脑作战前必须先消灭周围5个洞中的敌人。方法如下：上方洞穴此处地面在走过后便会留下痕迹,在任意一处有痕迹的地面上跳跃便会产生能对敌人造成伤害的尖刺。这里建议用浣熊变的主角吸引敌人。左方洞穴：此处敌人可振动地面使主角滑到尖刺上,建议一次攻击后立刻装备恐龙。右方洞穴：本处为一个吃豆游戏。左下方洞穴：用飞剑击打即可。右下方洞穴：此处地板很滑,应利用跳跃移动。

消灭五个洞中的敌人后，进入中间洞中与最终首脑作战。其中应注意先装备犀鸟和神鸟进行攻击,当敌人中间的眼睛睁开时再打才会有效。

文/杨柯来　责编/PINSER

伊苏V——失落的沙漠之都凯芬

随风而去 追寻梦想

这是很早以前的事情了……/ 阿夫罗卡大陆的凯芬沙漠，/风沙呼啸，覆盖了所有的生命，/你在追逐着什么？/难道是古凯芬的传说……/它是沙漠中流浪的幻影，/ 传说的炼金术在那里徜徉，/ 那个荒凉的地方真的会有宝藏？ /带上你的勇气，去追逐你的梦想！

SFC	厂商 FALCOM	类型 A·RPG
	容量 24M	



神奇的水晶、遇难的少女、失落的幻都，以及少年的梦想！

第一章　水晶的追寻

沙漠中冒险家斯坦（スタン）发现了一个失去记忆的女孩。他把女孩带回了圣多利亚（サンドリア）并取名为妮娜（ニーナ）……转眼两年过去了，斯坦又要出外冒险了。这是妮娜见他养父的最后一天了。

这天，圣多利亚的码头来了位红发少年，他就是我们的主人公——亚德尔（アドル）。不料他刚下船就被两个警卫带到码头角落盘问。这时治安队长里奇（リジェ）刚好来到，解了亚德尔的围。原来最近这里经常出现可疑的人。之后亚德尔来到了酒馆里，从墙上的告示得知：多曼（ドーマン）先生正寻觅有勇气找寻幻之都的人。在酒馆主人那里可以了解一些圣多利亚和幻之都的事情（在以后旅行中，与各酒馆主人交谈，便可以了解一些与剧情有关的事情）。当亚德尔将要离开酒馆时，被一名叫杰特（ツエット）的男子拦住，他说多曼先生现在正在寻找向幻之都挑战的人，相信你一定能将幻之都找出来。多曼先生住在镇子的西北，进入后便由管家带到多曼先生的会客室。与他交谈，他便会给你看从弗瑞斯特村（フォレスタ）的洞穴中得到光之结晶，之后给你1000G钱，并告诉你有关幻之都和炼金术的事情。

离开多曼宅邸，在镇上购买武器、防具后便可进入草原进行战斗（战斗中在有阳光处站立不动即可加血）。初次见到的敌人并不很强，可多消灭些敌人以便长级和得宝物。进入草原向东行到达伍德高原（ウツド）附近便能从西北地区进入弗瑞斯特村。

在村中的石碑上刻有古代传说："有一位和结晶一同被冻结而沉睡的少女，她用光之结晶拯救了众人，自己却不得不被冻结而沉睡。另外有一位同她一起战斗的魔法使者用尽了一切的力量希图解开冻结的力量，但终未成功，最终将自己变成魔人睡在她身边……后世，会有一位红发剑士来唤醒魔人，他被称为命运之人，但他也可能会带来灾祸。"

看过碑文后遇到村民和杰特，从而得知沉睡少女就在前方洞穴的尽头。取得各种信息后在右下方村长房间中可找到一个牙刷（たわし），之后来到村子左侧的空场处与威利（ウィリー）交谈，威利非常喜欢你并愿意为你卖掉牙刷，于是可得20G。

现在你可以补充装备向上方的洞穴进发了。在威利的协助下进入洞穴。洞内由于黑暗所以不能站立恢复体力，并且要注意选择路线。向其中行进不久，亚德尔便找到了为寻找父亲而受伤的妮娜。继续前进便到达一个祭坛般的地方，并且发现被冻结着的少女。这时身披黑袍的魔人斯托克（ストーカー）突然出现，他表明自己没有恶意，并给了亚德尔契约指轮。离开祭坛，从最下方的出口进入光之魔兽的房间。光之魔兽行动迟缓，你可以轻而易举地击败他取得光之结晶。此刻与斯托克再次相见后便可回村。在村子右下方的房间中可找到威利等人，从威利手中得到水之元素（元素的日文为エレメンタル），并得知妮娜已回到圣多利亚了。你也必须马上回圣多利亚。

在圣多利亚村的道具屋附近，在一阵悠远的笛声中，亚德尔与妮娜相见了。交谈后来到多曼宅邸，多曼对你得到光之结晶非常赞赏，并且告诉你另一枚结晶在沼泽洞穴中……当亚德尔准备离开多曼宅邸的时候，管家叫住了你，并给了你地之元素。当亚德尔打算再次出外探险时，从道具屋传出了妮娜的呼救声。马上来到道具屋，看警告你不要在问津凯芬之都的事，而后就化成黑影消失了……

这时妮娜走到房间中的宝箱前，她说父亲在遗迹中发现的硬币不见了……在亚德尔离开道具屋时遇到了威利，从他那里可知，在森林小木屋中住着一位名叫玛莎（マーツヤ）的女性，她似乎相当熟悉凯芬王国。

就这样亚德尔离开了圣多利亚，向右方高原行进。沿着那些有木栏的道路前进，不久便来到了玛莎的小屋。玛莎对你非常友好，她说："最近附近很少遇到冒险者……看来你对幻之都和炼金术的事很关心，但请你小心，现在已有很多冒险家因幻之都而失踪……我叫玛莎，我掌握了家族世代相传的炼金术，你好象带有一些元素，若不介意的话，就让我给你看看炼金术的一部分吧！只要有三枚元素便可以制成炼石，炼石之中隐藏着可怕的炼金魔法。你现在带着地、水两种元素，另一枚就用我拥有的炎之元素吧。这三种元素凑在一起就可制成炼石。那么我马上造出来给你看……去试试炼金术的力量吧！"（注：①有了炼石魔法，在战斗中连续按R键，当右下方的魔法值到达100时再按攻击键，便会放出已选好的魔法。②以后只要有三枚元素便可由任何炼金师炼出一种魔法，三枚同种元素制炼出的魔法最具威力。③当附近有结晶或比炼石更强的力量时，炼石魔法就会失效。）随后可继续询问玛莎一些信息。

离开玛莎小屋后，向左来到了南方森林。在这里发现两个大汉正在欺负一个女孩，他们说："如果你想替这个女孩还债的话……那么就交出你身上所带的东西！这还不够，还要帮我们干一件事情……"说着亚德尔来到了一个被木栏围住的空场，当你按动中间木门右侧的开关时，一头野猪从里面蹿出来，外面的门也被关上了。这便是游戏中唯一一个可用魔法打倒的首脑。对付他用火球术即可取胜。

击倒这怪兽后，刚才那可怜女孩已判若两人了。原来他们就是著名的盗贼团伙——伊布尔（イブール）三兄妹。在他们的一番嘲笑后，亚德尔向左进入了科吉利科村（コキリコ）。

在村中取得信息和更换装备，当亚德尔正想离开村子时，在村口遇到了另一位冒险家哈尔塔（ハルタ）。同他来到最右边的房中与洛特（ロツド）见面，原来有人在等待着哈尔塔的药草。它是一种名叫卡美莉娅的美丽花蕾（カメリアのつほみ），是用来治愈沼泽旅馆中一位女孩的病的药方，必须尽早把药交给她。洛特是位热心人，立即独自向沼泽进发了。

随后，亚德尔从村口向北进入北方森林。走了不久，便见到洛特在树下，他被魔物击伤，就将那花蕾托付给了你……再往前走便进入了沼泽地带，在其中应注意搬动开关打通道路。在沼泽左上方，亚德尔找到了哈尔塔所说的旅馆，将花蕾交给旅店主人，他便会医好小女孩菲（フエイ）的病。与痊愈后的菲交谈，她除了感激还会告诉你打开沼泽洞穴入口的方法。只要站在门口，当"时间内……"这句话从画面上消失后，尽快顺序按手柄的"红、蓝、绿、黄"或"A、X、Y、B"即可进入洞中。

在洞中最后可与水之魔兽相遇，只要你有三四个治愈药就不会输的。将其击败，正当亚德尔以为可以取得水晶时，水晶却被盗贼三兄妹抢走了，并嘲弄着说他们要去赛比遗迹（セーベ）……

水晶就这样被抢走了，亚德尔回到科吉利科村找到洛特等人。从他们那里可得知赛比遗迹是从这里向东的地方，途中还会经过拉姆赞镇（ラムゼン）……要去拉姆赞镇需多备解毒药。因为拉姆赞草原的敌人在击中你后，有时会令你中毒。

正如他们所说，你在一路消灭有毒魔物后来到拉姆赞镇。刚进镇便

会有一个老妇人问你是否花500G换取她的情报。如给钱她会告诉你要想寻找幻之都必须收集6枚水晶，而赛比遗迹中便有其中之一。而后亚德尔来到图书馆调查，得知遗迹中的水门必须由水门之匙（水门のカギ）打开。水门之匙可以在卡拉姆（ガラム）的家中与玛莎娜交谈得到，她还会告诉你父亲卡拉姆正在遗迹中等待一位红发少年的出现……

在镇上补充完装备后，出镇一直向右行进便会进入遗迹。先用水门之匙将门打开，然后踩下每一个开关（注意石桥下有通道）将水注满水道。顺木筏来到另一部分遗迹，在其中除了与卡拉姆相见外，还可在宝箱中得到增加攻击力的力量戒指（パワーリング）。最终会与炎之魔兽相遇，击败它会取得炎之水晶！

第二章　多曼的面具

但这时，里奇和多曼却正在拉姆赞镇商量他们罪恶的交易。

现在亚德尔已经和卡拉姆回到了他的房子。玛莎娜将斯坦的日记送给亚德尔。亚德尔离开嘉拉姆的房子时，会与多曼相见。接着亚德尔便离开拉姆赞镇，经左方的拉姆赞峡谷来到了一个大瀑布的下游。进入其中的拉姆赞瀑布旅馆，这里并没有太多的人。当补充装备后便可从左方的通道进入瀑布部分，这里主要考验你的跳跃技术。其中需特别注意的是在途中不要忘了取得可提高防御力的防御戒指（シールドリング）（向左方走即可找到宝箱）。当亚德尔离开瀑布后，便可从山崖上的入口进入钟乳洞。而神秘的斯托克则再次出现。他让你去找一个叫萨拉巴特（サラパット）的老人。

越过这钟乳洞后亚德尔来到森林之中，这里地形比较复杂。从这森林的右方亚德尔可来到大穴之岩壁（大穴のいわかべ）。这里的宝箱中有能让你在使用魔法时消耗的MP减半的戒指。除此以外亚德尔在岩壁一带找到了萨拉巴特的小屋，与老人交谈后从左侧出村（注：在出村跳下后右上角的山壁上可得きんのコイン），注意躲开旋风的攻击。继续前进便会被一块巨石挡住去路，在其正南方挥剑石头便会消失。前进，即会见到一名善打火球的忍者，一定要与它近战（笔者就曾因远战而被忍者打得到处乱蹦！）。消灭后，便会迎来土之魔兽，在其正面跳跃猛攻便可胜利，得到土之结晶。回到老者住处，交谈后来到港口继续乘木筏前进。结果遇沙暴袭击被冲到费尔迪（フェルテ）村，被一名叫艾菲（エフィ）的少女救醒后，与镇上其他人交谈，可知因为沙漠中酷热，体力会一直减少，应从旅行商人那里买沙漠披风（デザートマント），并在进入沙漠前装备。

从村子右侧进入狂风呼啸的沙漠。先向上方前进，亚德尔救出了遭魔物袭击的穆哈巴（ムハーバ）。原来他就是艾菲的父亲，与其交谈便可得到沙漠之眼（サージアイ），将他装备于身上就能看见沙漠狂风中的缺口。此时再进入沙漠可向下方前进（现在应换装备为沙漠之眼，而不是沙漠披风），不久便会发现风沙中的通道并经它进入沙漠绿洲（オアシス）（注：在绿洲左侧有一商队）。

这里有凯芬废都。废都相当于一个迷宫，在其中第三层可取得缓慢戒指（タイマーリング），装备他可以使敌人动作减缓，但却消耗你的MP。在废都最底层与暗之魔兽相遇，应先消灭它有再生能力的双手，再巧妙向他攻击，便可把它击倒，取得结晶。

现在你应先回到费尔迪村，而穆哈巴已在镇口等你多时了。与他交谈可得到地道钥匙（地下道のカギ），并得知圣多利亚的多曼正企图……

立刻从左方出镇，亚德尔踏上了回圣多利亚的路。途中你会经过费尔迪居民提过的旅行商队，在这里可购得高级装备。继续向左便会来到一座木桥与威利相遇，一起来到了玛莎的家。

你和玛莎一同赶到圣多利亚的道具屋，这里看不到妮娜，取而代之的是多曼的恐吓信。离开道具屋后，会发现整个镇子中都是可疑的士兵，商店全部关门，只有旅店还照常营业。与其中的旅行者谈话可得知柜台边有多曼密道的入口。进入密道后，会发现伊布尔一家也被困在地道中。你可以跟随他们继续前进，来到了多曼的客厅。原来多曼和里奇正挟持着妮娜等待你的到来……就这样，亚德尔由于受到三人组合魔法袭击，被带到了多曼的岛屿，而且身上的水晶也全都被抢走了。另一方面伊布尔一家也正准备向多曼岛屿进发……

亚德尔被士兵带到了岛上的大殿，在这里多曼将六枚水晶启动，可是没想到伊布尔家交出的水晶竟然是假的。穷凶极恶的多曼终于变成恶魔……对于有了战斗经验的你只要稍加注意，就能将它击败。打倒多曼后，正当众人准备离开的时候，里奇却以妮娜为人质，又将水晶夺走了。救不到妮娜的亚德尔，只好先回大殿与众人会合。交流后得知在沙漠废都可能有通往凯芬的通道。现在没有什么能挡住你的了，立即向废都进发！

途中会经过沙漠中的费尔迪镇。但在亚德尔刚进镇的时候，四周吹起了一阵可怕的强风……这镇子只剩下了右下方的旅馆可以进入了。趁现在赶紧存储吧。决心出发的亚德尔这时来到镇子右下方找到了玛莎，与她一同来到了沙漠遗迹。终于，通往凯芬王国的门打开了……

第三章　神奇的幻之都

在凯芬王国中，你与玛莎和伊布尔一家分手。经城下的通道来到了位于凯芬王国中央的凯芬镇。在与众人交谈后，前往镇北的审判馆。当你正准备跟着人群进入左上方的入口的时候，一名神秘男子（ナゾの男）截住了亚德尔。他说："现在进入这里非常危险！当钟声响起，大家都会被可怕的催眠术所控制……全靠我们秘密组织的领导者令我们摆脱了催眠术。我想你来到这里一定是有目的的，我带你去我们的秘密基地，或许可以给你帮助。"

在秘密基地，你得知妮娜似乎被困在南之塔，当取得了右侧桌上的凯芬地图后，立刻前往南之塔。在塔内，一开始便可得到可恢复体力的战斗戒指（ヒールリング）。除此之外，可在二层取得最强的伊希奥斯盾（イシオスシールド），而在塔外平台的右上角可找到令任何魔法不消耗MP的魔法戒指（MPへうず）。在顶层遇到了敌人首领巴尔克，它不断地向亚德尔进攻，而伊布尔兄妹趁机救出了妮娜。不费力地击倒巴尔克后，回到南塔入口。经他人推荐，亚德尔在西区寻找到奥威尔（オーウエル）。从他那里得知领导者正在调查城堡的中枢地区，不过他已经去了很久，可能是遇到什么麻烦了……

现在你经过西区右上方的小门来到了一处秘密设施，遇到敌人亚比斯（アビス）。当他刚准备向你进攻，一名神秘男子突然出现，从身后将亚比斯干掉！原来他就是冒险家斯坦！现在正担任一个秘密组织的领导者。斯坦告诉你：在命运审判中当选的人们，都成了支撑都市炼金术的牺牲品。这一切的一切都是一名可疑的男子造成的……在斯坦临走时，交给了你开启东北区、东南区、西北区、西南区的神奇钥匙（スイッチのカギ）。在四区把守的敌人全部为能瞬间移动的火术忍者。另外，你可得到伊希奥斯剑（イシオスブレード）和防御力极高的伊希奥斯铠（イシオスアーマー）。

完成任务后，亚德尔回到了凯芬镇酒吧去找斯坦，但他已经被人抓走了。现在你立刻从西区北侧出口进入秘密设施。在斯坦的门前地板上有5×5的方格，每格踏上就有巨石落下。其实只要踏上下排中央的方格，然后隔一格跳跃前进，便可在监狱中找到斯坦。接下来你回到凯芬镇做好一切战斗准备后，来到旅馆找奥威尔，告诉他已经准备完毕（だいびょうぶだ），两人便一同进入审判馆之中。

审判馆大厅中，亚德尔站到了中央的圆盘上接受审判。正在此时斯坦突然出现，将一士兵干掉，随后你随斯坦指示的路线进入凯芬城堡。首先可在木箱中找到一枚可挡住10次攻击的伊希奥斯指环（イシオスリング）。跟着便会遇到卡里昂，他的主要攻击方法是一条有自动导向能力的鞭子。在击倒他以后便可来到中央控制室照奥威尔的指示操作，便会来到一个奇怪的地方与斯托克见面。在同一时间凯芬通往外界的门开启了，除了妮娜，镇上的人都被送到了外界。而亚德尔却在另一个时空，他看到了500年前斯托克及科妮丝达被害的一幕！你应立刻上前消灭敌人。回到凯芬城的亚德尔，在大殿上遇到了里奇，跟随他会与复制贾比尔（ツヤヒルタローン）相遇。当他变成结晶时是无敌的，你只有在结晶转动时攻击才有效。最终亚德尔将其击败，前面的通道开启，亚德尔终于将众人救出，来到里奇面前。里奇并不放弃，真正的贾比尔出现了。为了不让他们的野心计划得逞，你必须将他打倒！贾比尔除了主体外，还带有两个球向你进攻。先攻击这两个球体，还要注意主体释放出的黑洞。不过你手上有6只治愈药水的话便不成问题。打倒贾比尔后，斯坦和伊布尔一家回到大厅而亚德尔和妮娜却没有出现……

城堡剧烈地震动起来，众人迅速离开，而城堡随之化成灰烬……

不过亚德尔救了斯托克的事，使历史发生了微妙的变化。科妮丝达村的威利所打扫的是一个很象亚德尔的铜像……

亚德尔突然又出现在了科妮丝达村口。他随威利一同进入洞穴，在这里斯托克运用魔法在凯芬消失的最后一刻救出了妮娜……随后斯托克和科妮丝达随光而去……

一阵悠远的笛声再次响起，伴着笛声亚德尔和妮娜重逢……

幻之都和其中的邪恶已随风而逝……

为了新的冒险，亚德尔迎风而去……

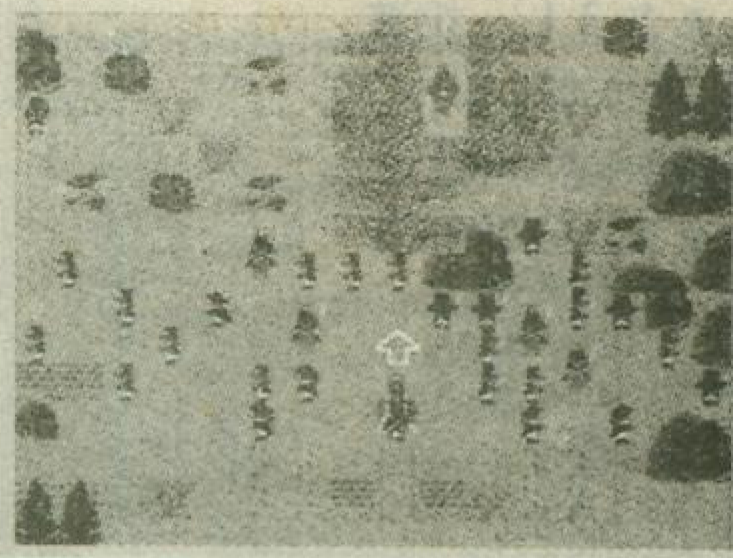
文/杨柯来　张璇玑　责编/PINSER

拿破仑战记

金戈铁马
横扫千军

曾几何时，一支军队在一位伟大的军事家的带领下，驰骋在欧洲大陆上，所向无敌，几乎把整个欧洲——从英伦海峡到俄国边界——都置于自己控制之下！这个科西嘉的小个子创造了无数的军事奇迹，他就是从一名普通士兵直至成为法国皇帝的——拿破仑·波拿巴。

FC	厂商 KOEI	类型 SLG
	容量 1M+256Kb	



虽然是早期的SLG，但仍旧魅力不减呀！

历史题材的SLG光荣制作了很多，中国的、日本的、欧洲的、美国的，在八位机中由于机能所限不能将指令用汉字表现，只能用那些让人看了就头疼的假名，许多玩家就被这些讨厌的假名和庞杂的指令给吓住了，无法领略其中的快慰，下面我们就为大家介绍这款游戏的基本系统及指令。

每当游戏开始，有四个年代可以选择。

1、拿破仑登场　　1796年3月　司令官时代
2、对权力的意志　1798年3月　最高司令官时代
3、革命的结束　　1802年3月　最高统帅时代
4、帝国的光荣　　1806年3月　皇帝时代
　L　继续上次的进度

当选完剧情后先选择是否亲自参加游戏，再选择是否观看别国战争，然后就正式进入游戏。另外，在游戏中按选择健就会有几个选项：HEX せん——是否看他国战争；BGM——是否听音乐及音效；せいしが——是否看事件画面；スピート——速度1～10，1快10慢；きろし——记录；しゅうしょう——退出游戏。

游戏的基本系统是以每个月为单位时间来发布城市命令及战争命令，并将一年分成四季：春季（3－5月）、夏季（6－8月）、秋季（9－11月）、冬季（12－2月），每个季的头一个月会出现国家命令，让你来决策的一季的政策，但只有当拿破仑当上最高统帅或更高的皇帝时才能参与国策的制定。

另外，指令为蓝色表示时可实施两次，两次实施后就用红色表示；绿色表示可实施数；白色表示可实施一次；红色表示不能实施。

国家指令

1、がいこう　外交
①どうめい　同盟，与他国缔结互不侵犯条约，期限为3年
②ゆうこう　友好，与他国制定友好条约
③ぼうえきていし　贸易停止，对友好国家停止贸易时要通知
④せんふこく　宣战布告，与他国进入交战状态，对同盟国不能实施
⑤ほりょこうかん　俘虏交换，对他国的要求不能拒绝

2、ぐんぴ　军备
①ぐんじひ　军事费，决定军事费金额，用于制造大炮
②とうよう　俘虏登用

3、りゅうつう　流通
①しょくりょう　食粮　②ぶつし　物资
把国库中的食粮、物资分配到各城市

4、ぼうえき　贸易
①ゆにゅう　输入　②ゆしゅう　输出
向同盟国、友好国进行食粮或物资的贸易

5、いどう　移动
①ぐんじん　军人　②きんぴん　金品，城市之间物资的流通
③こつこ　国库，输送国库中的物资到指定城市
④かんたい　舰队

6、ぱいぴ　配备
①たいほう　大炮
②ぞうせん　舰船建造
③ふねはいき　舰船废弃

7、じんし　人事
①にんめい　任命，任命城市中的司令官
②ばけん　派遣，将城市中的预备军人变为现役军人
③よびえき　预备，将现役军人解除职务变为预备军人

8、めいれい　命令
把税纳入国库或指定城市

9、きゅうよう　休养
国家指令结束

10、じょうほう　情报
①こつか　国家
②とし　都市，げんえき现役、よびぐんじん预备军队、ほりょ俘虏
③せいかいけん　制海权

11、いちらん　一览
看外交关系及城市、军事等

12、ちず　地图
看欧洲地图

城市指令

1、えんせい　远征
①りくから　陆战　②うおから　海战

2、ぐんたい　军队
①ちょうへい　征兵，以3月份为开始，每年只能征一次
②らま　军马，无军马就不能编成骑兵
③へんせい　编成
④えんせつ　演说，提高士兵的士气值

⑤おんしょう　恩赏，提高军人的忠诚度

⑥くんれん　训练，提高士兵的训练度

3、こうし　投资

①こうぎょう　工业　②しょうぎょう　商业

③のうぎょう　农业　④いりょう　医疗

4、きょうきょう　供给

①しょくりょう　食粮　②ぶつし　物资

调节居民粮食物资供给度

5、いどう　移动

①ぐんじん　军人　②きんぴん　金品

③こうこ　国库，将国库中的物资送到指定城市

6、ふんぱい　分配

①しょくりょう　食粮　②ぶつし　物资

分配食粮和物资给居民，提高居民的满足度

7、ちょうしょう　征收

临时向居民征收金子、物资、食粮、实施后会使食粮满足度、工业力、农业力、商业力大幅降低

8、ちんじょう　申请

向国家申请需要的东西

①しきん　资金　②しょくりょう　食粮

③ぶつし　物资　④めんぜい　免税

⑤ぐんじん　军人　⑥たいほう　大炮

⑦かんせん　舰船

9、きゅうよう　休养

城市指令结束

10、じょうほう　情报

①こつか　国家

②とし　都市，げんえき现役、よびぐんじん预备军人、ほりょ俘虏

③せいかいけん　制海权

11、いちらん　一览

看外交关系及城市、军事等

12、ちず　地图

看欧洲地图

战争指令

1、こうげき　攻击

只有步兵和骑兵可使用

2、とうそつ　统率

只有司令官可使用

①げきたい　激励，提高士兵士气

②かいふく　回复，将因战斗而混乱的部队回复平常状态

③どういん　动员，把预备兵投入战斗

④たいき　待机

⑤たいきゃく　退却，全军退却

3、はよし　架桥

只有步兵团才能在河流上架桥

4、はくは　爆破

只有步兵团才能爆破临近的桥梁

5、とつげき　突击

只有骑兵军团可使用

6、ほうげき　炮击

只有炮兵军团可使用

7、ほうき　放弃

炮兵军团放弃大炮改为步兵军团，士气值会下降

在战斗中按B键会出现以下指令：

1、じょうほう　情报

2、しやかい　射界

看炮兵军团的射界

3、ぜんぐんたいき　全军待机

攻击方胜利条件：占领全部街市

守备方胜利条件：经过30天坚守

共同胜利条件：消灭全部敌军

战斗时为HEX画面，天气分为晴、云、雨、雪、大雪五种，天气对步兵的移动及大炮的射击有很大影响。

军人资料

		姓名：——			
		身份：——		年龄：——	
せいじ	政治力	とうそつ	统率力	ちゆいぎ	忠诚度
けいぢい	经济力	ほへい	步兵力	けいけん	经验值
ほきゆう	补给力	きへい	骑兵力	へいし	士兵数
けんせつ	建设力	ほうへい	炮兵力	士气/训练值	

城市资料

日期：——		有无纳税、纳粮、武器工厂的标志	
城市编码：城市名称		士兵总数	
统治者身份：		士气/训练值	
头像	步兵军团数	骑兵军团数	炮兵军团数
	后备役兵数	后备军马数	后备炮数
金币数量	工业值	食粮充足度	医院规模
食粮数量	商业值	物资充足度	卫生状况
物资数量	农业值	城市人口数	

国家资料

基本与城市资料相同，只不过是各城市资料的总和，与城市资料不同的是多了军事费用、全国库存大炮数、全国纳粮城市数、后备役军人数和舰船总数。

游戏经验

1、游戏中会有许多突发事件，但好事少、坏事多，如罢工、黑死病、内乱、霍乱等等，有些事件常导致情况恶化。

2、游戏中的内政投资并不是很有效，数值增长十分缓慢，特别是重要的金、食粮、人口等每年才增长一次，若遇突发事件更是雪上加霜，只有当拿破仑执掌全国后有大量的投资才有效，最简洁的富国之道就是消灭敌人，加强自己。

3、当拿破仑统治了12个城市之后，回到巴黎(28)后就会升任为最高统帅。

4、当发生恶性突发事件时，邻国会来落井下石，所以在开始时尽量与邻国结成同盟，有敌人攻打你的同盟国也尽量帮助它。这样做就可以多多登用同盟国的军人了。

5、如你从拿破仑还只是个司令官时开始玩，敌国一共有十三个，其中要数英国、俄国和西班牙最难对付，英国凭借英吉利海峡，而俄国和西班牙国土一但被侵占，就会有本国游击队出现，袭击我军，壮大彼军。所以在攻打这两国时，一定一举攻占全国。

文/苏帆　射手　责编/PINSER

热斗侍魂 斩红郎无双剑

红郎登场
剑气无双

GB 的热斗系列业已上市五款（分别是《侍魂》、《饿狼传说》、《世界英雄》、《斗神传》、《'95 格斗之王》），此次即将于 8 月 23 日登场的是最近被格斗迷们广为“传颂”的格斗热作《侍魂 斩红郎无双剑》。

GB	厂商 SNK	类型 ACT
	容量 8M	





再次飞舞于属于武士的天空中吧！



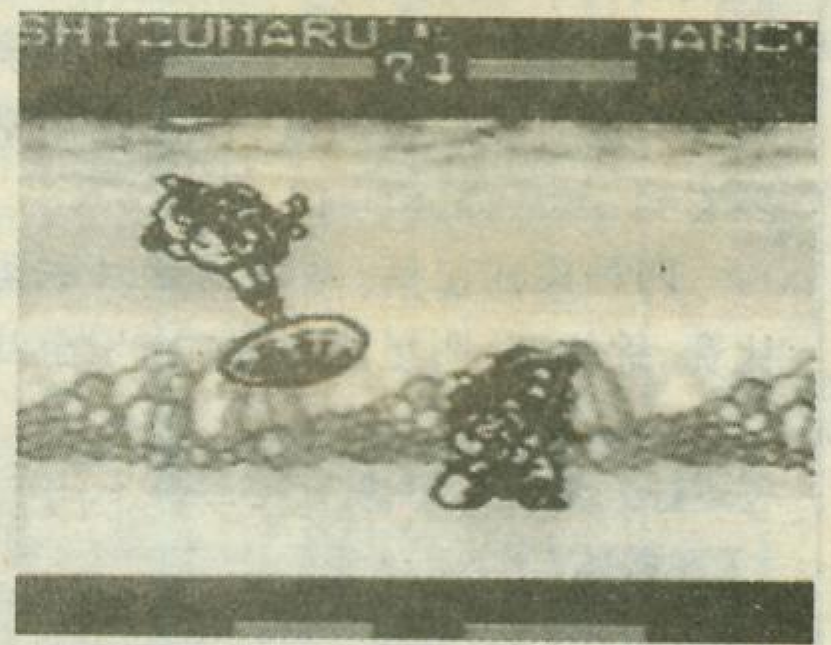
此作的基本操作与前作（《侍魂》）相同，按照按键时间的长短来决定攻击的强弱，怒气积蓄、不意打、闪避攻击等等全部被忠实移植。N.G 版的修罗、罗刹的选择以及剑客、剑豪、剑圣的选择更是一一再现。



▲根据自己的喜好选择吧。



▲对应十三色的 SUPER GB 的画面。



▲看，绯雨闲丸的跳斩。

“侍”命天下，“魂”霸江湖！

游戏中要根据剑质的不同以及战斗的需要来考虑是要选择适于空战的修罗，还是适于陆战的罗刹；再根据自己的程度来选择适于初心者使用的剑客，中级者使用的剑豪以及上级者使用的剑圣。

游戏最大的特征是用了 GB 史上最大的容量－8M，当然画质是不错的啦，如果使用了“超级 GB”，那缤纷鲜艳的色彩一定会令你心动的。游戏将 N · G 版《斩》中的十二名人物全部搬上 GB 舞台，那么那位被称为“鬼”的老大——壬无月 · 斩红郎会不会依照秘技调出来呢？试问谁是强者，拿出 GB，修炼去吧！

责编/SHADOW PHOENIX

▼娜可露露打败霸王丸啦！



▼游戏中忠实再现必杀技。



▼胜利画面和 N · G 版煞是相似。



J联盟足球'96

最新阵容 驰骋绿茵

一年一度的日本足坛盛会再度召开，究竟它能否象J联盟一样风靡体坛呢?让我们来看看吧！今年的J联盟采用CG制作的选手，真实再现足坛风云,使动作更为流畅。

SFC 厂商 HUDSON 类型 SPG 容量 24M



梦之联盟笑傲足球江湖！

游戏中更是加入了96年新加入J联盟的福冈胡蜂队和京都紫鹰队，使球队达到16队。球赛的规则设定也用了96年最新的规则。另外还为大家准备了由日本队员组成的“日本明星球队”和由清一色外国人组成的“世界明星球队”两支“梦之队”。游戏有四种模式供你选择，除此之外，还有可供练习队伍比赛的一些模式及只进行点球赛的模式，真是丰富多彩啊，怎么样，GOAL！！！

四种模式包括：球季竞赛，J联盟比赛，锦标赛，明星队比赛。由于游戏是对应五人摇杆的，你可以与自己的好友在家中鏖战了。

下面简单介绍一下游戏中按键的功用：(1) 己方控球时：X－射门；Y－传球；B－低传球（分为长传和短传）；A－高传球（分为长传和短传）；L＋R－短传 (2) 当球空中时：Y－停球；B－头球；A－凌空射门(3)对方控球时：B－ 铲球；A－冲撞(4)手控守门员时：上＋ABY－跳起扑球；左右下＋ABY－鱼跃扑球。

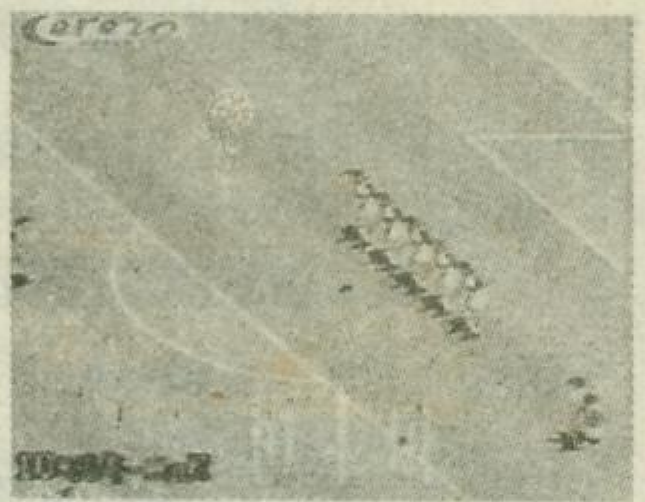
广大“联盟拥趸”们，准备好了吗，去比赛啦！

责编:SHADOW PHOENIX

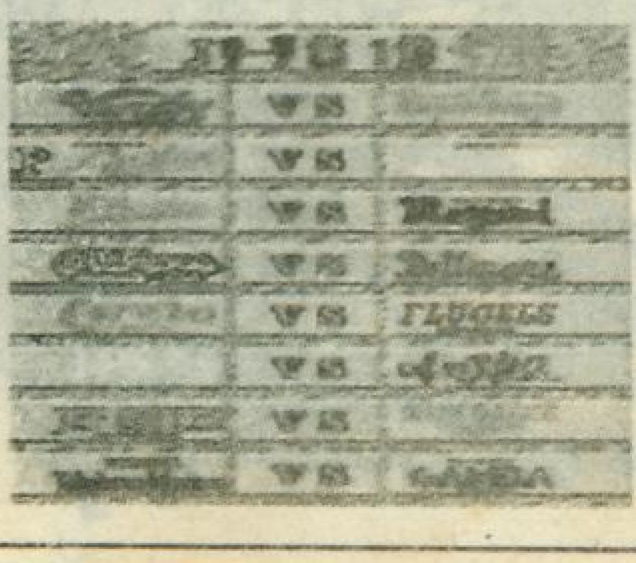
日本足坛旋风再袭游戏业界!



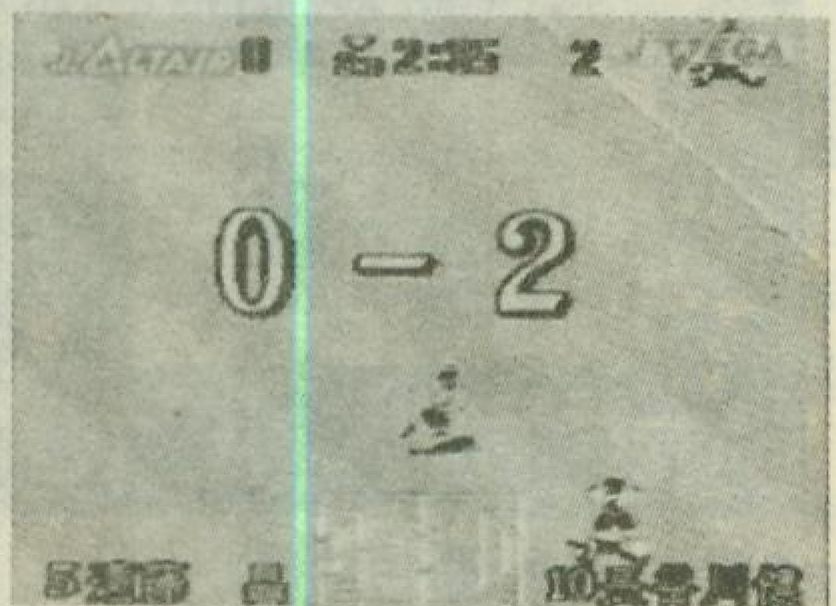
▲十八支劲旅中哪个才是你要选择的呢?



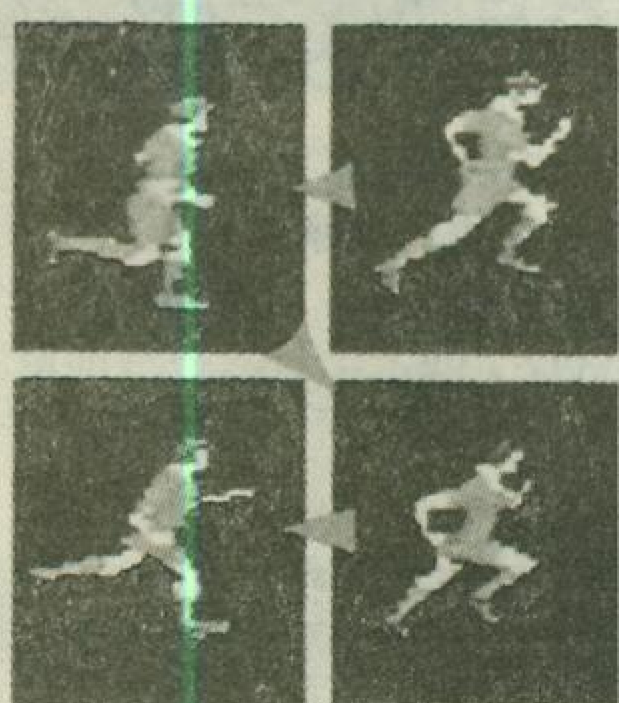
▲在训练模式中要好好学习啊。



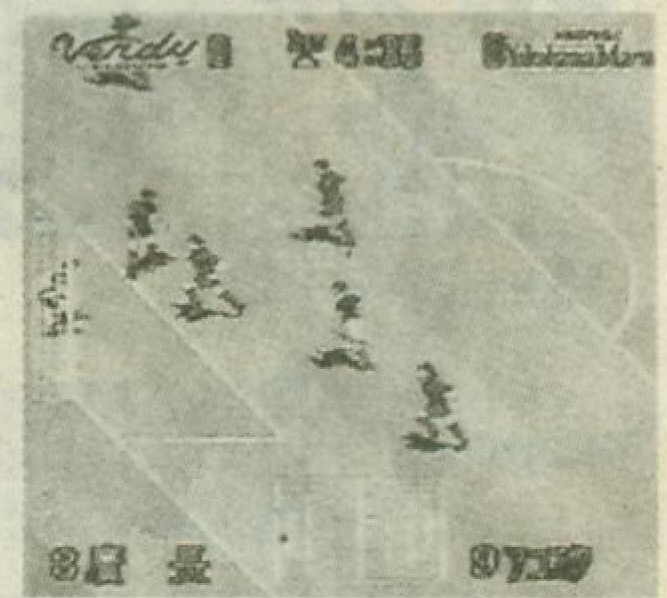
▲所有球队均以真名登场。



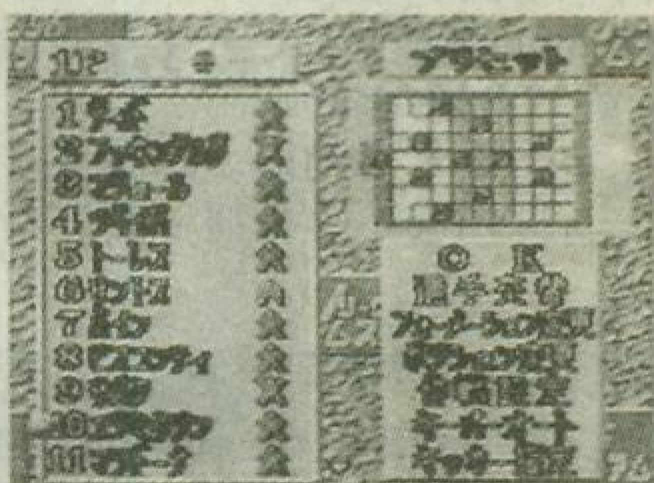
▲进球后的动作不会再象前作那样略显生硬了。



▲看,这就是用CG制作的选手,动作细致吧。



▲白热化的激战等待着你的来到。



▲选择心爱的球员组成最强阵容"世界明星队"吧。



▲比赛规则也是采用96年的最新的规则。



土星自推出以来，风靡之作层出不穷，现特推出"经典回顾"，因数目繁多，未能尽录，请广大读者谅解！

SATURN 光环·经典辉煌之书

文/SHADOW PHOENIX

排名不分前后左右忠奸

钟表骑士

类型 ACT

发售日 94.12.9　95.7.28　95.12.15



以 POLYGON 描绘的动作游戏在土星刚刚面世时出击，赢得万千瞩目。铁皮骑士为救回自己心仪的女性可爱玩偶，不惜只身前往危机四伏的幻想玩具世界。现共推出三集，是一个不错的动作游戏（第三集为前二集的综合版）。



VR 战士

类型 ACT　发售日 94.11.12



拥有土星而没有此款游戏，可以说对于大多数玩家来说是不可能的。由 SEGA 街机忠实移植的它，作为公认的土星头号典藏级游戏实是对土星开始的发售作了不小的促进作用。曾几何时那摄人心魄的攻击技巧及初创 3D 格斗游戏的独特效果等等无不让天下玩家膜拜！





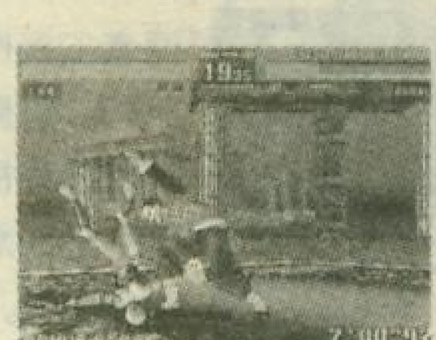
璀璨次世代再显经典！

VR 战士 Remix

类型 ACT　发售日 95.7.14



1 代推出后，SEGA 将角色与背景进行了明显的改良，原本方块般的人物圆滑了，阴影描绘也被加入。总之，看起来舒服多了，相信它是广大 VR 迷的收藏吧。另外也是当初庆祝土星发售 100 万台的贺礼！



魔法骑士

类型 A·RPG

发售日 95.8.25



被称为土星早期三大 RPG(还包括《阳光战士》和《王国传说》）首席的它，以大受欢迎的漫画卡通为蓝本改编，再现狮堂光、凤凰寺风、龙啸海三人在异世界的冒险。精彩的动画面画曾令众多玩家们流连忘返！



◀美奂美仑的人物造型。



真说·梦见馆

类型 AVG　发售日　94.12.2



MD－CD 上的名作《梦见馆物语》的第二弹，将土星强劲的机能发挥得淋漓尽致，让第一次接触次世代的玩家看后必定瞠目结舌。那诡异的情节、迷离的画面虽没有近期冒险游戏那样丰富，但作为 SS 早期的软件已是很厉害了。

飞龙

类型 STG　发售日 95.3.10



一经推出即掀起射击热潮的它，讲述主角与它的爱龙为消灭邪恶帝国而展开的故事。精彩的开场动画历时 6 分钟之长，可以说让人大过眼瘾。另外游戏中骑乘飞龙进行的 360 度飞行当时也令射击迷大开眼界哦。



▲精彩的 CG 画面。

D 之食卓

类型 AVG　发售日 95.7.28



3DO 上的一号巨作被 SS 忠实移植，玩家亦可以在土星的光环下进行这次恐怖之



旅了，主角劳拉为解开父亲变身为杀人狂之谜，解开 D 之谜题，在象电影一样的真实画面中一显身手!

兵蜂

类型 STG　发售日 95.9.29



已有十年历史的它今次将其推出后的前 2 部作品结合在一起，的确颇具收藏价值。其中颇为搞笑的形象和人语设计以及强力的兵蜂之拳等，让你好象回到了从前，BACK TO FUTURE?!

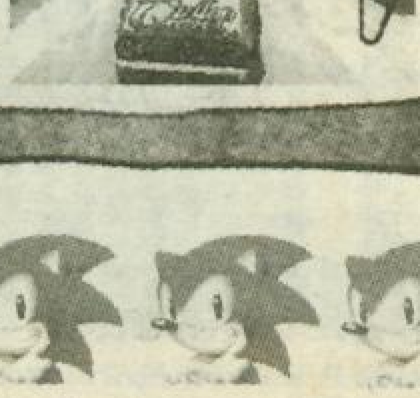
重温土星的童年时代!



DAYTONA USA

类型 RAC　发售日 95.4.1

以"梦游美国"为题的高速赛车游戏，虽没有街机那样让人欲罢不得，但在被土星移植后仍是令广大玩家到了废寝忘食的地步。其可以切换 4 种视点的系统更增加了游戏的迫力，来吧，Let's Go!

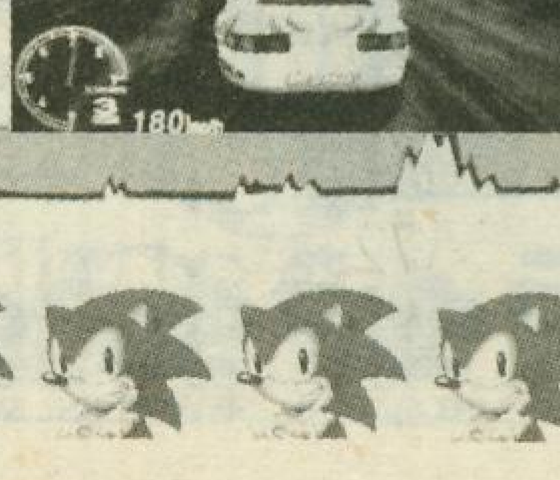


世嘉拉力

类型 RAC　发售日 95.12.29

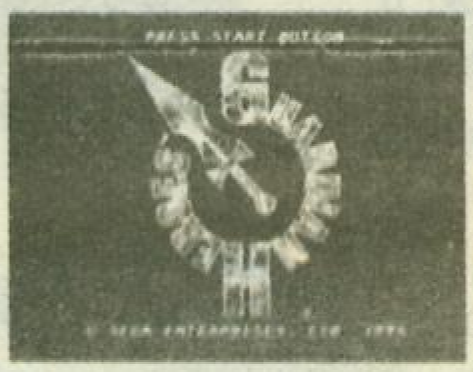
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

又是一款以全面移植街机为号召的竞速游戏，"DAYTONA" 高手刚开始不一定会很上手呀，因为两者的操作感截然不同。这款由 AM3 研成功移植的游戏至今仍为飚车迷们津津乐道。



守护英雄

类型
A·RPG
发售日
96.1.26



虽然以格斗 RPG 为题，但其中可 6 人同时杀敌的模式才是玩家钟爱所在。在 VS 模式中最多可对决 45 名角色，更是史无前例。战斗系统很象 MD 的《幽白——魔强统一战》。

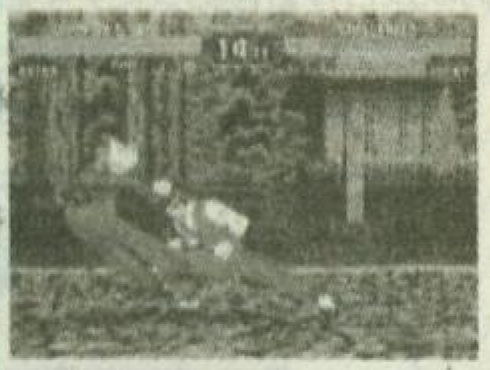


VR 战士Ⅱ



类型　ACT　发售日 95.12.1

作为“VR”系列的第 3 作（包括 Remix），其画质可以说是突飞猛进，它的推出令各地土星主机再次缺货，由此可见它的魅力真是没法挡。多的就不说了，相信大家比我还清楚吧！OK，←·→·→+拳（铁山靠）！



街霸 ZERO

类型 ACT　发售日 95.1.26



此款游戏相信但凡是格斗迷一定视之为“上帝”吧，那独创的三段必杀、反击技以及隆肯对决 VEGA 的模式等等全令玩家们乐不思蜀。加上的三位隐藏人物更是增加了游戏的可玩度，怎么样，“升龙裂破”！





恶魔战士

类型
ACT
发售日
95.2.23



完全移植街机的此款 CAPCOM 力作，虽没有《街霸》那样威名远播，但其精彩程度也是不容忽视的。一个个魔域战士们集结于此，为夺得最强地位而战！



土星光环 谁与争辉

VR 特警

类型 STG
发售日 95.11.24



SS 首部以外接光枪游戏的节目，也同样是从街机移植，采用与以往不同的 POLYGON 人物当作敌人，虽不能与推出的 2 代相比，但比起街机的 1 代两者相差无几。OK，SHOT！





龙之力量

类型 S·RPG　发售日 96.3.29



被媒体炒得沸沸扬扬的作品，画面上两百人的军团争战给人气势磅礴的感觉。开始令人兴奋不已，但玩多了终归有些……。不过此款游戏确属佳品，一起与好友去统一莱金特拉大陆。

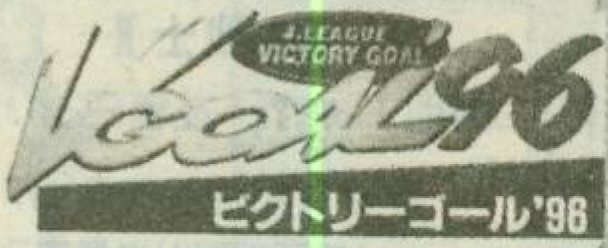


◀同盟军中的黑色假面。

J联盟胜利足球'96

类型 SPG

发售日 96.3.29



被人们评价为"有史以来最强的足球游戏",确实不论从球队的数量、角色的变列以及各种各样的设定,本游戏均做得很优秀,尤其赶上奥运之年,体坛战火不断,更是令它气势汹汹地杀入软件大战,喜欢足球游戏的朋友一起进军J联盟吧!



飞龙Ⅱ

类型 STG

发售日 96.3.22



"飞龙"再次出击此部全部用3D·CG描绘的作品。游戏加入了成长模式,要从龙的只会在陆地奔跑的阶段过渡到可以自由翱翔长空的阶段,另外除可做360度的视点切换外,更是扩大了上下的视野。游戏中还加入了现今流行游戏的路线分歧模式。

Special 经典新势力

梦幻模拟战Ⅲ

类型 SLG　发售日 96.8

天下无敌的"兰古利萨"圣剑再次登场,大家玩到了吗?相信大家在本刊今年6月号的"次世代天空"中已大致了解到它的厉害了吧!



◀传说中的魔动炮。

'95格斗之王

类型 ACT　发售日 96.3.28



SNK的对战力作被SS首先移植,其的配置加速卡装备使玩家再不用等待漫长的LOADING了,在24(26)人中组成世界最强拍档去夺得95格斗之王的荣誉吧!



◀永远的宿敌:草雉京VS八神庵。

光之继承者

——精灵王纪传

类型 A·RPG

发售日 96.4.26





在MD上获得成功的A·RPG现以续集姿态跻身次世代,必杀技更为凶猛,努尔王子在6名精灵的帮助下立誓斩妖除魔,再次在精灵界与人界间纵横杀敌!

七龙珠Z之伟大的龙珠传说

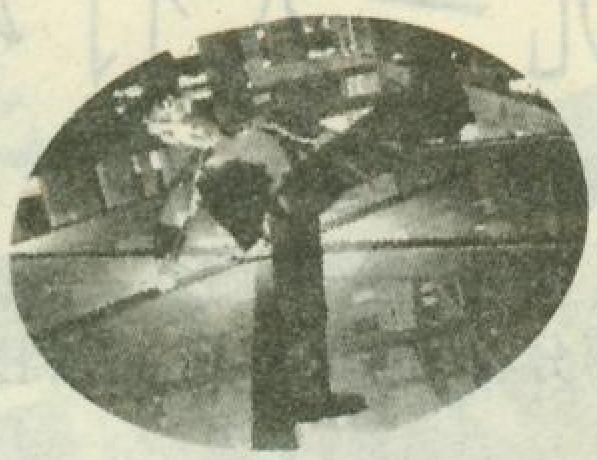
类型 ACT　发售日 96.5.31



同样见96年6期本栏目介绍,再次与孙悟空在宇宙中展开史上最强的龙珠格斗吧。DB FANS,FIGHT TOGETHER!!!

Special's Special 望眼欲穿之经典发售表

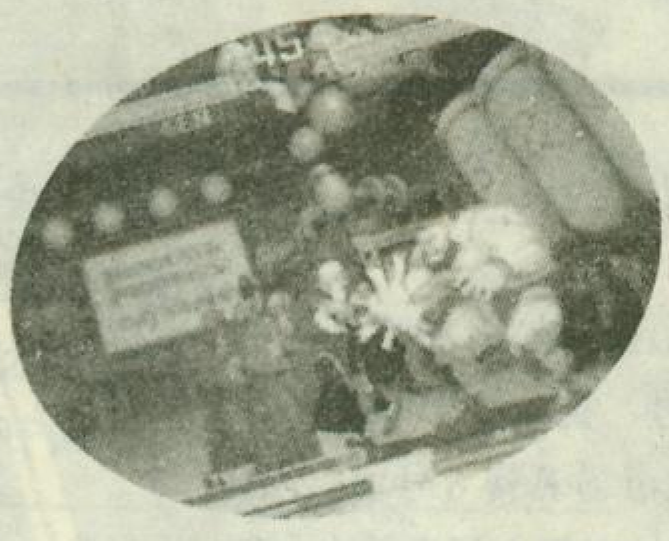
名称	厂商	类型	发售日
饿狼传说 3	SNK	ACT	6月28日
月花梦幻谭~TORICO~	SEGA	AVG	6月28日
NIGHTS(深夜入梦)	SEGA	ACT	7月5日
世界英雄完美版	SNK	ACT	8月9日
斩红郎无双剑	SNK	ACT	96年夏发行予定
吞食天地Ⅱ之赤壁之战	CAPCOM	ACT	发售日未定
电脑战机	SEGA	ACT	发售日未定
街霸 ZERO 2	CAPCOM	ACT	96年夏发行予定
ENEMY ZERO	WARP	AVG	96年秋发行予定
格斗之蛇	SEGA	ACT	发售日未定
皇家骑士团	QUEST	SLG	发售日未定
超级漫画英雄	CAPCOM	ACT	发售日未定
樱花大战	SEGA	SLG	96年9月发行预定
VR 特警 2	SEGA	STG	发售日未定
VR 战士 KIDS	SEGA	ACT	发售日未定
VR 战士Ⅲ	SEGA	ACT	发售日未定
真说侍魂武士道列传	SNK	ACT	发售日未定
饿狼传说 REAL BOUT	SNK	ACT	96年8月23日发行预定
'96 格斗之王	SNK	ACT	发售日未定
格斗超音鼠	SEGA	ACT	发售日未定
DAYTONA USA(REMIX)	SEGA	RAC	发售日未定



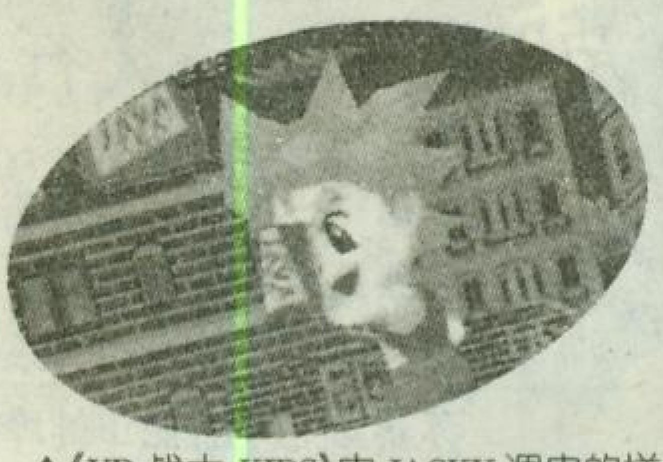
▲《VR 战士Ⅲ》中 JACKY 华丽的造型。



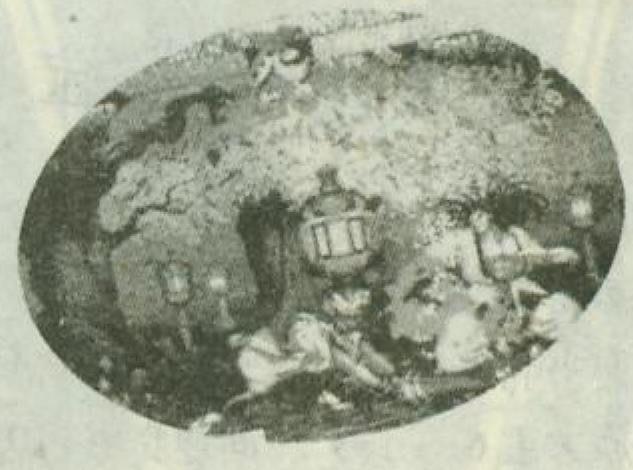
▲SONIC 与它的伙伴们正在虎视眈眈地准备决斗!



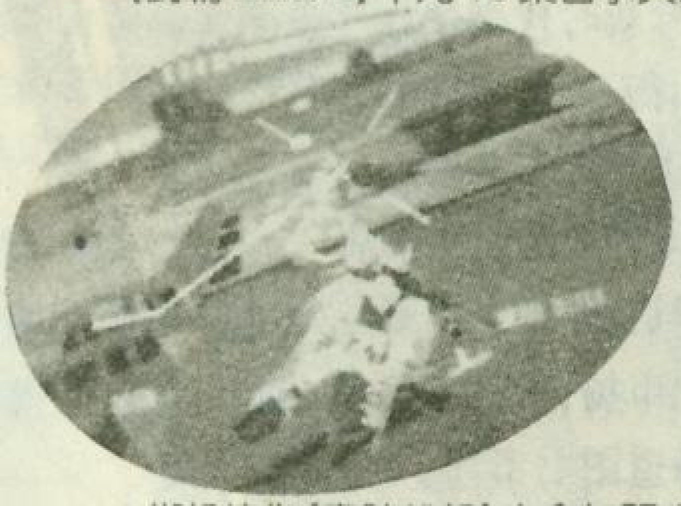
▲《街霸 ZERO 2》中元 VS 桑吉尔夫。



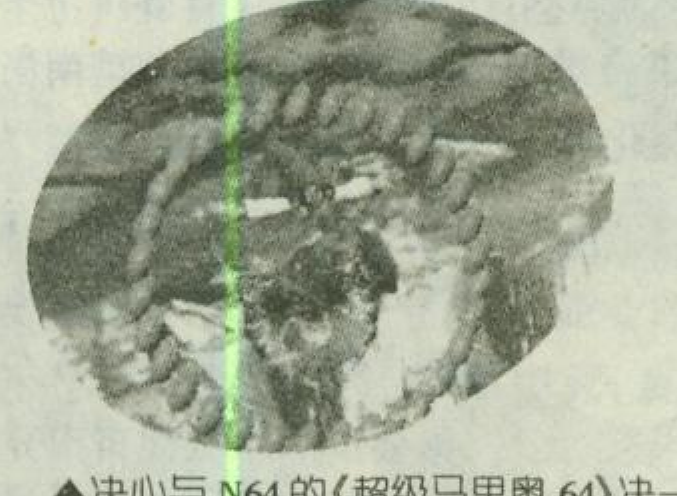
▲《VR 战士 KIDS》中 JACKY 调皮的样子。



▲霸王丸与绯雨闲丸在《斩红郎无双剑》中对战。



▲街机热作《电脑战机》也会加盟土星的。



▲决心与 N64 的《超级马里奥 64》决一雌雄的《NIGHTS》。



◢这就是《格斗之蛇》了。



◤《饿狼传说 3》也被土星"俘虏"。

怎么样,看了这么多是不是感到头有些胀呀。看现在的土星比起它刚刚"出世"时已成熟不少了吧,象看着一个孩子、一株树苗茁壮地生长,心中不免又是怜爱、又是欢喜。但愿业界会长久如此繁荣下去,同时也呼唤中国的游戏界能早日培养出象"土星"这样的"天才少年",冲向世界。

经典永远是不会被人们忘记的。

SATURN FOEVER!

责编/フェニックス

过这村没这店
最后一次机会

~~22元~~ = 13.20元

《秘技宝典》6折 优惠统一大行动

《秘技宝典》是我国出版的第一部大型游戏实用工具书，全书600余页，上下册。收录自83年7月至95年5月底十二年间主要机种的所有游戏和正式公布的所有秘技。共计3793部游戏，5180条秘技！每部游戏下包括：游戏厂商、发行日期、游戏类型、游戏介绍、综合评分、秘技等六项。资料来源于日本《任天堂通信》、《世嘉迷》、《PLAYSTATION》等权威杂志。

为使广大读者过一个愉快的暑期，本刊特联合部分城市书刊批发店举办《秘技宝典》六折优惠统一大行动。凡八月十日至九月十日期间购书者一律六折优惠。原价每套22元，优惠价每套13.20元！！(各零售商注意：批发价每套45折，9.90元！)

购买办法：

①优惠期间，可向贩卖《秘技宝典》的书店或书摊要求6折13.20元购买。

②如没有或拒卖，可到下列城市的批发书店直接购买。(或许价格会更便宜，也许还可以买到其他好书呢！)

③也可以直接汇13.20元到杂志社，我们会在收款3日内给你寄过去，也很方便的。地址、邮编等见版权页，请专款专寄。

参加《秘技宝典》六折优惠统一大行动的各地批发店名单

广州市东园路42号之一603室风行图书公司	欧阳军	杭州市翠苑新村四区12幢图书城东新33号经营部	周曙光
长沙市文运街60号枫叶书社	娄狄夫	南京市安仁街40号　扬州驻宁办事处	刘　倩
南昌新魏路书刊批发市场68号时新书店	梅溅根	青岛市昌乐路文化市场E楼6号大安书店	李学石
南宁市民族大道61－1号21间迎宾书刊店	苏其光	合肥市蚌埠路999号东都大厦底层14号政通书店	孟　琪
郑州市京广北路67号图书城16号报刊图书服务公司	郁　华	桂林市中华路31号新时代书社	贺　玲
石家庄市友谊南大街43号－113河北民进图书公司	胡秀山	哈尔滨南岗区鞍山街28号当代书刊发行社	孙胜军
西安市东六路卫民小区一号楼5号陕西族游文化局	孟　朝	长春市西三条街11号东北书局	吴　迪
昆明市流河路10号经济书店	刘国俊	沈阳市北五经街24号辽宁文史书店	郝秉勤
成都市东玉龙街52号四川求索书店	廖万芬	大连市中山区繁华街14号文化服务公司图书部	汪家贵
武汉市武圣路文化市场104利群书店	陈　莉	鞍山市铁东区文化市场育慧书店	尹显刚
太原市双塔北路27号图书市场中北书店	彭金锁	天津市南开区双峰道图书市场98号新兴书店	黄津林
上海市文庙路215号2号　海峡书店	周利良	北京市金台路文化市场38号炎黄书店	薄国庆

记住：优惠时间8月10日—9月10日
优惠价格：零售13.20元，批发9.90元

你电玩书架上的第一本权威工具书！

暑期
特价优惠
！！！

北京万和游戏一族专卖店

北京万和．赢将游戏店(原卡迪游戏机专卖店)

时逢暑假，本店特为广大玩友准备了众多物美价廉的电玩产品，游戏软件。(具体价格请参阅后页"北京万和游戏一族"商品邮售价目单)另本店与"万和．赢将"联合进行卡带互换活动，凡在本店或"万和．赢将"购卡，均可在两店就近交换，方便玩友。另本店为广大超任用户提供优质的超任游戏磁碟，每张4元，含游戏。(邮资1元)

新超任游戏目录

16239	综合格斗技	动作	16277	修罗外传	RPG	24107	三国志英烈传	模拟
16248	野猫战队	动作	16278	银河战国群雄传	模拟	24108	信长野望天翔记	模拟
16258	飞虎突击队	射击	16279	鬼神童子Ⅲ	模拟	24109	弹珠台3	体育
16260	战役启示录	模拟	16282	炸弹人Ⅳ	动作	24112	前线任务外传	A·RPG
16262	战国六霸者	模拟	24044	最后之圣经Ⅲ	RPG	24117	山卡·最高速传说	体育
16265	3X3EYES	冒险	24048	幽游白书完结篇	动作	24118	天使帝国	模拟
16266	天下布武	模拟	24079	火之皇子(试)	RPG	24120	96J联盟	SPG
16267	人生游戏	智力	24080	巫术Ⅵ	RPG	24121	风水回廊记	RPG
16270	X革命	射击	24083	斗强导梦七煞	动作	24122	宝物猎人G	RPG
16271	生死时速	动作	24085	神圣记2	RPG	32022	浪人鬼宁	A·RPG
16272	米老鼠3	动作	24091	钟塔惊魂记	模拟	32030	厩舍物语	体育
16273	无人岛物语	冒险	24103	月球探险记	模拟	32033	火炎之纹章2	模拟
16275	幼稚园战记	RPG	24104	罗德岛战记	模拟	48001	幻想传说	A·RPG
16276	RPG工具Ⅱ	RPG	24105	伊苏国Ⅴ	RPG			

电脑游戏

大宇原版电脑游戏

《仙剑奇侠传》200元 《敦煌》230元 《一线生机》130元 《大富翁3》160元
《天使帝国2》80元 《魔法世纪》80元 《妖魔道》80元 《失落的封印》70元 《大富翁2》60元 《明星志愿》60元
《枫之舞》90元

光谱原版电脑游戏

象棋俄罗斯 56元	五子棋大师 26元	富甲天下三国志 46元	巴市帝国 46元
暗棋侏罗纪 76元	坦克大决战 46元	世界末商业革命 116元	欢乐幸福人 76元
雄霸天下三国篇 56元	卡耐基人生指南 66元	邮费10元，购光盘三张以上者，邮费免收。	

全部原版台湾"智冠"电脑游戏光盘　特价49元

魔法门之英雄无敌　马场大亨　机甲猎人　九五真龙　笑傲江湖　鹿鼎记　黄飞鸿　烈焰钢狼　时空特勤组　新蜀山剑侠
倚天屠龙记　射雕英雄传　大银河物语　超级大富翁　均赠《软体世界》快讯一本，购光盘三张以上者，邮资免收

注：1、原北京"卡迪游戏专卖店"现已更名为"万和．赢将"游戏店
2、万和．赢将游戏店，只经营北京地区游戏机卡销售，不授理任何外地邮购业务。
3、邮购业务请与"万和游戏一族"联系。

本店地址：北京西直门外大街48号　邮编：100044　电话：(010)68331398

北京万和一族商品价目表　面向全国　购卡　换卡

（本价格为暑期特惠价，有效期至 9 月 20 日）

特别介绍——本店独家销售台湾产世嘉五代“双制式”Ⅱ型机

本店独家销售台湾产世嘉五代“双制式”Ⅱ型机，NTSC/PAL－D 自由转换，100%兼容美日版不同的世嘉卡带，使玩友一机在手即可同时享受两种不同制式游戏给您带来的乐趣。特优价：680 元（本店选赠游戏卡带五盘）

开设换卡业务，各地玩友只要在我店购卡，今后即可凭本店发票换卡。例：购“圣骑士战记”50 元换“战斧 3”60 元，补差价 10 元，手续费 6 元（60×10%）计 16 元，邮资另付，以此类推，次数不限。

注：换卡时请将卡带与相应费用放在一起特快专寄至本店，否则本店概不授理。

凡在本店购台湾主板世嘉机均可在下表中任选一盘 130 元以下卡赠送或本店选送卡带 5 盘。

	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
FGT 格斗	豪血寺一族	150.00	世界英雄	80.00	侍魂（原）	110.00	龙虎拳	85.00
	VR 警官	85.00	真人快打 3	115.00	侍魂	100.00	美国联盟英雄	110.00
	七龙珠	60.00	真人快打 2	100.00	16 人街霸（40M）	180.00	恐龙格斗	160.00
	七龙珠（原）	70.00	摔角霸王（真人版 32M）		WWF 摔角	120.00		
	12 人街霸	95.00		150.00	幽游白书 2	120.00		
SHT 射击	空牙	70.00	魂斗罗	65.00	机械战警 4	70.00	异形战士	75.00
	神枪特警 2	90.00	英雄风暴	50.00	越空狂龙	80.00	异形战士	75.00
	联合大作战	60.00	西部牛仔	60.00	战斗玛丽亚	60.00	忍无可忍	80.00
	火枪英雄	75.00	坦克（原）	70.00	星际骑兵	80.00	鲛鲛鲛	50.00
	毁灭警官（DOOM）	70.00	雷电传说	60.00	反暴特勤组	60.00	冲破火网	50.00
RPG 模拟	战斗传说（原）	130.00	伊苏国 3	120.00	梦幻之星 4	120.00	光明十字军（原）	160.00
	众神遗产	160.00	斗技王（原）	150.00	英雄传说	95.00	皇帝财宝	170.00
	新创世纪（原）	150.00	梦幻之星 4（原）	150.00	光之继承者（原）	120.00	古代封印	120.00
SLG 战略	三国Ⅰ＋大战略Ⅱ	210.00	石中剑（原）	170.00	沙丘魔堡	70.00	三国 3＋超级大战略	160.00
	三国Ⅰ＋Ⅱ	150.00	大航海时代 2	140.00	信长野望	175.00	梦幻模拟战	130.00
	凯撒大帝	60.00	战旗（原）	180.00	沙丘魔堡 2 合 1	110.00		
	圣骑士战记（原）	50.00	太阁立志传	175.00	联合战线（原）	185.00		
ACT 动作	X－MAN2	80.00	格斗四人组 2	70.00	超级忍 2	50.00	音速飞龙	80.00
	索尼克 3	70.00	美少女战士	80.00	蚯蚓战士 2（24M）	95.00	格斗四人组 3（原）	140.00
	索尼克 4	75.00	美少女战士（原）	120.00	鸟人战队（电影版）	80.00	格斗四人组 3	125.00
	海豚 2	70.00	侏罗纪公园	80.00	米老鼠纪念版	95.00	狮子王（原）	140.00
	海豚 3	80.00	蜘蛛人 2	90.00	罗宾汉	95.00	外星王子	70.00
	狮子王	95.00	割喉岛	70.00	火烧赤壁	140.00	丛林冒险 1	70.00
	武士魂	60.00	漫画地带	70.00	复仇者	80.00	丛林冒险 2	75.00
	特警判官	120.00	战斧 3	60.00	风中奇缘	110.00	玩具总动员	115.00
SPG 体育	亚特兰大 96（IZZY 大冒险）	80.00	篮球飞人	75.00	篮球飞人（原）	140.00	95FIFA	50.00
			96 台球	70.00	96 FIFA 足球（记忆）	80.00	95NBA	60.00
	台球传奇	70.00	篮球飞人	95.00	96NBA 篮球（记忆）	90.00	温布尔登网球（原）	110.00
PUZ 智力	F22 隐形战记	90.00	赌城 2 合 1	75.00	阿 Q 连环炮（原）	170.00	沙漠风暴 3	80.00
	终极战役	85.00	赌城	55.00	红色战区	80.00		
	F15 战机	60.00	魔法宝石	60.00	沙漠风暴 1	60.00		
	坦克＋007	80.00	M－1A 坦克	60.00	沙漠风暴 2	70.00		
RAC 赛车	川崎赛车	60.00	顶级赛车 2	70.00	超级摩洛哥 2	65.00	疯狂赛车	60.00
	摇滚赛车	70.00	机车王 3	80.00	VR 赛车（原）	140.00	新 F－1 赛车	85.00
TAB 桌面	麻将恶魔塔（原）	165.00	究极麻将 2	120.00	戴维利斯	50.00	魔珠历劫	100.00

特别优惠：凡在我店购卡两盘（总价值 200 以上，含 200 元），本店另送原装卡或组装卡一盘。

北京万和游戏一族　游戏机邮购价目表

	机种	单价(元)	邮费(元/套)
世嘉十六位机	超值推荐:台湾世嘉五代"双制式"Ⅱ型 NTSC/PAL-D(本店选赠游戏卡带五盘)	680.00	70.00
	日本原装世嘉五代Ⅱ型 PAL-D 制式 100%兼容　(赠原装卡带一盘)	850.00	70.00
	台湾主板世嘉五代Ⅱ型 PAL-D 制式 100%兼容　(任选 130 元以下卡带一盘或本店选赠五盘)	550.00	70.00
	日本原装世嘉五代Ⅱ型 NTSC 制式 100%兼容　(赠原装卡一盘)	620.00	70.00
	台湾主板世嘉五代Ⅰ型 PAL-D 制式 100%兼容(任选 130 元以下卡带一盘或本店选赠五盘)	520.00	70.00
	中外合资世嘉五代Ⅱ型 PAL-D 制式 100%兼容(本店选赠卡带两盘)	390.00	70.00
	日本原装世嘉光碟机+台湾世嘉"双制"机(另送原版游戏光盘五张及卡带五盘)	特优价 1360.00	100.00
	日本原装世嘉光碟机(另送原版游戏光盘五张)	特优价 850.00	100.00
	原装世嘉制式转换卡 NTSC-PAL	60.00	10.00

配件	单价	邮费	配件	单价	邮费
世嘉原装Ⅱ型 6 键手柄 ABC-XYZ	80.00	10.00	原装世嘉光电手枪(送神枪特警 2 枪卡)	180.00	30.00
世嘉原装遥控手柄	180.00	10.00	世嘉Ⅱ型 AV 转 RF 射频接续器	50.00	10.00
香港产世嘉Ⅱ型 6 键手柄 ABC-XYZ	25.00	10.00	原装世嘉大功率电源	60.00	20.00

	机种	单价(元)	邮费(元/套)
超任机	超任套机:美版超任主机+博士 7 磁碟机(32M)任选磁碟游戏 10 张另送新游戏目录	1950.00	90.00
	原装美版超级任天堂主机 NTSC 制(AV. 电源. 手柄. 射频全套)	930.00	70.00
	原装日版超级任天堂主机 NTSC 制(AV. 电源. 手柄. 射频全套)	930.00	70.00
	香港原装"博士 7"代 32M 超任用磁碟机 任选磁碟游戏 10 张另送新游戏目录	1080.00	50.00
	世嘉超任双用"龙Ⅲ"32M 磁碟机 任选磁碟游戏 10 张另送新游戏目录	1350.00	50.00
	超任游戏磁碟选用韩国优质磁盘　10 张起邮　4 元/张　邮资每张 1.00 元(部分参考目录见前页)		
次世代	任天堂 64 位机 NTSC 制式(本店赠原装卡带两盘)	3750.00	100.00
	96 新款原装世嘉土星 32 位游戏机 SEGA SATURN(NTSC 制式,110V,本店赠转换电源一只及原版光盘三张)	2700.00	100.00
	原装 SONY 索尼 32 位游戏机 PLAY STATION(NTSC 制式,110V,本店赠转换电源一只)	2650.00	100.00
	原装索尼 32 位游戏机(NTSC 制式,110V,赠转换电源一只及光盘五张、双手柄、记忆卡,可玩任何种类 PS 碟)	2980.00	100.00
	原装松下 3DO　32 位游戏机　日版 FZ-10(NTSC 制式,110V,本店赠转换电源一只,光盘五张)	1980.00	100.00
	原装 NEO·GEO SNK 机皇(双手柄 NTSC 制式 220V　本店赠原版'95 格斗之王光盘一张)	2850.00	100.00

本店开办特别换卡服务以来,深受广大玩友欢迎,本店每天都要收到大量换卡邮件,其中大部分玩友均能按本店要求寄来款物,但也有为数不少的玩友未能按本店要求一起将卡带、费用共同特快专递邮寄,以至于回邮时间过长,(因需分头查对汇单与邮件)另有不少玩友因字迹不清或潦草无法辨认,无法回邮而造成"死件"。在此,本店再次提醒各位用户,邮购物品时一定要将地址、姓名、邮编写清楚、整齐,换卡用户一定要将款物**放在一起特快专递**寄至本店,另附换卡名称地址便笺,(建议多选几盘备换卡,如本店无货,也好选择其它。)最后,本店郑重向您承诺:自本店收到汇款之日起,十天内一定让您收到货物。

在电脑上找回游戏机的感觉

●电脑六键手柄(由世嘉小六键手柄改!《电子游戏软件》96 年第一期有介绍)120元/只,邮费 10 元。●电脑游戏手柄分插(详见第四期"GAME 改造坊")68 元/个,邮费 10 元。●电脑游戏套件(两个六键手柄及一个分插)300 元/套,邮费免收。

	配件	单价	邮资	配件	单价	邮资
其他	原装土星 V-CD 解码器	1480.00	20.00	原装 SONY 手柄	380.00	15.00
	土星新款 2.0 版 V-CD 解码器	1750.00	20.00	原装 2.0 版 3DO　V-CD 解码器	1580.00	20.00
	原装土星手柄	280.00	15.00	世嘉超任双用大摇杆	180.00	25.00
	香港组装土星 6 键连发手柄	130.00	15.00	原装 3DO 光枪(赠枪碟一张)	530.00	40.00
	通用制式转换器 NTSC-PAL/D	260.00	25.00	原装 GAME BOY 手掌机	480.00	35.00

★世嘉卡带邮费为每盘 10 元,光盘 10 元,其他商品邮费以本广告为准。(全部 EMS 特快专递)

★本店邮购部信守信誉,发货快捷,如有不详,请电话/传真联系:(010)64073697　联系人:陈晖

★汇款地址:北京东城区美术馆后街 39 号万和公司游戏部　收款人:闫志刚　邮编:100010

★因本店工作繁忙,故对来信不能每信必复,如有查询或其它,欢迎随时致电垂询。

游戏制作入门(七)

外传：游戏FANS如何结队出发？

LV = 7 HP = 74 MP = 71 文/魔法师

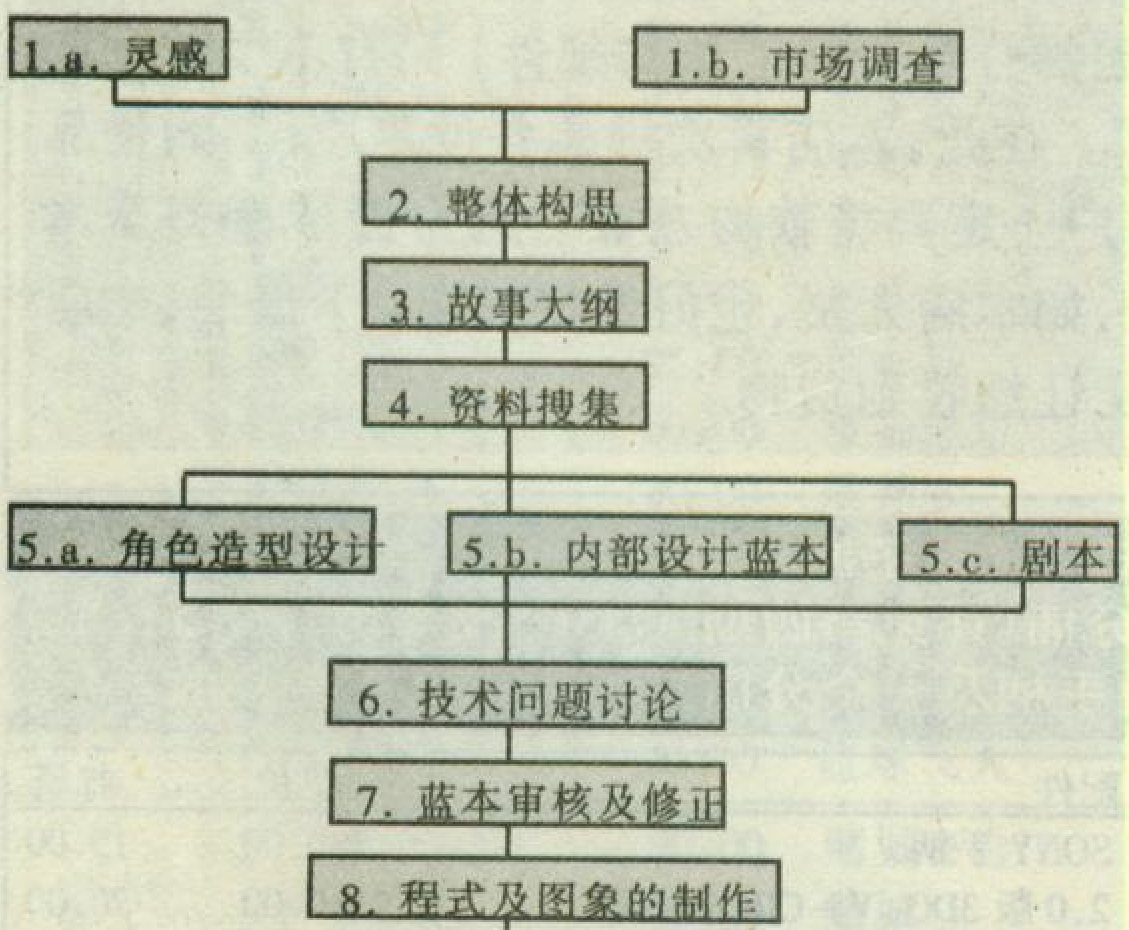
哈，魔法师在这里。

相信不少玩家在左冲右突之余对这些游戏的制作过程也是很感兴趣的。今天就讲一讲游戏的制作过程，有意自己制作游戏的FANS也可以借此文少走一些弯路。与前几期的内容不大一样，又无很大联系，所以就叫外传吧。

由正统的公司开始。就本人所知，一般游戏制作公司是分成技术部、企划部和开发部。技术部由LEVEL极高的人员组成，提供技术支援，比如提供开发系统和函数，一般是不参与游戏制作的。企划部负责游戏脚本的完成和和各种设计，游戏的灵魂把握在企划部人员的手中。开发部具体的制作游戏，实现企划部的意念。下面是三者的关系图：



而具体的制作过程，见下：



1.a. 灵感　~无边无际~

艺术的创作灵感并无指定的来源，电子游戏也是如此。创作者的灵感大多来自某人、某事和某物的吸引或刺激。没准今后某个GAME的诞生就是由你给游戏创作者的一封信所引起的。

1.b. 市场调查　~精确仔细~

要想使游戏好卖，市场调查是必须的。通过市场调查，创作者得以了解市场的情况，其中包括哪种类型的游戏盛行，哪种类型的游戏需求量大，从而估计市场可吸纳新游戏的程度。

2. 整体构思／3. 故事大纲　~搅尽脑汁~

有了创作灵感后，制作组根据灵感共同构思游戏的形式和故事大纲。

4. 资料搜集　~繁复琐碎~

虽然制作组已构思好故事大纲，但是许多细节部分必须有赖正确的资料，比如历史背景、人物造型、服装设计等。正确的设计不仅能完美体现游戏背景，而且使玩家在玩的同时了解历史？

5.a. 角色造型设计　~充满魅力~

剧本固然重要，人物的设计也不容忽视，设计者根据已有资料、剧本及个人的想象设计出游戏中角色的造型、颜色和动作。负责这项重大任务的就是绘图设计(GRAPHIC DESIGNER)。当然，一些超级大作是要请大人气的漫画家或插图家做人物设计的，比如《勇者斗恶龙》中的鸟山明，《最终幻想》中的天野喜孝。

5.b. 内部设计蓝本　~详细完备~

细节！细节！没有足够的细致就无法让游戏在程式上体现。各种系统的法则需要有严格的规定。极端的说法就是：内部设计蓝本，就是把游戏变成“是”与“否”。这是游戏设计中极费工夫的一节。

5.c. 剧本　~游戏的灵魂~

经过资料搜集后，修正故事大纲，同时对版面(STAGE)、演示(DEMO)、序(OPENING)、结局(ENDING)及角色(ROLES)进行设定。基本的剧本就形成了。

6. 技术问题讨论　~心连心~

游戏水准与技术难度的平衡。比如制作TV游戏时要考虑主机机能、角色块的多少、容量大小等，制作PC游戏时的X－MODE、角色移动的流畅性等。

7. 蓝本审核及修正　~关键时刻~

审核及修正后最终定稿！最终定稿后一般是不能再加以改动的。

8. 程式及图象的制作　~舒一口气~

最终定稿后，制作部开始制作了。人员主要分成两类：

a, 图象设计人员

- 背景组：以电脑绘制版图
- 前景组：人物、动物、物品
- 动画组：服装、动画

b, 程式人员

- 配合人物和背景，加入情节，及控制难度。

9. 配乐　~画龙点睛~

哈，到此阶段游戏就接近完成了。烘托气氛的优秀配乐必不可少，还有各种拟音也是重要的。近来比较时兴人语配音，其实……

10. 成品测试及品质检定/11. 修正 ～最后冲刺～

BUG是一定会有的，所以要不停的玩、玩、玩……。一般要有几百小时的检验，并且要以不同的线索和方法去通版，试出N种可能性。不久前看到国内某公司正招聘测试员、，喜欢"狂玩"的玩家不妨去担任这一工作。

12. 生产及宣传 ～五花八门～

这不是制作人员的工作了，不过真是很重要。没有众多媒体的宣传，购买《DQ》的队伍怎么会有那么长？

13. 发售 ～千呼万唤始出来～

哇，比西天取经还要艰难，终于推出了！哦，一般制作人员是要开庆祝PARTY的。真幸福……

以上就是正统公司的游戏制作过程，可以看出游戏制作的最重要环节是在5.abc中。好的创意是游戏的灵魂，而对于有经验的公司程式上的问题并不是关键，因为总会有高手能解决技术的问题。对于想结队出发的游戏FANS，本人认为以上方法是不太适合的。下面是本人经实践总结的游戏FANS结队出发的方法：

LEVEL100以下的FANS，一般是做不出有商业价值的游戏的：

1. 四处寻觅，交结"臭味"相投的玩友。其中不乏人才，会编程的、会做图的、文采好的、会音乐的、了解历史的、某种游戏的超级玩家、交际较广的、有经济实力的(某编：！？)……

2. 在聊天中，"咱们自己作个游戏吧？"。第一个游戏的制作就开始了。

3. 于是大家就经常凑在一起，谈天说地的，渐渐的游戏的雏形就有了。

在这期间，在游戏创意上HP和MP巨高的"头领"也就是主创产生了。当然不一人独裁，不过主创必须要产生。主创最好是懂编程的，起码理论上要明白。

在主创的带领下，游戏脚本逐步完成。脚本肯定是不完善的，不要紧，可以在以后的制作中逐步完善。只有积累足够的EXP才能写出完善的脚本。

由于是第一个游戏，所以不要想一口吃个胖子，规模和容量小一些，内容简单一些，这样才好驾御。由于LEVEL100不到，所以做吃豆、炸弹人、纸牌之类比较合适。

4. 开始分工了。

先是预备的工作。

会编程的：首先要与主创沟通，对游戏的实现有总体构想和对各种系统的实现有初步的计划，比如背景移动、前景覆盖、中文显示等。然后制定出所需函数的清单，逐步去实现。我编、我编、我编编编……

会做图的：角色设定、背景设定和动画构思。我画、我画、我画画画……

文采好的：构造优美或爆笑的旁白和对话。我写、我写、我写写写……

了解历史的：查阅及提供历史的资料。我查、我查、我查查查……

(注意：做三国系列的FANS可不要用横山光辉的《三国志》做历史资料。(某编：……)

有经济实力的：俗话(？)说的好"有钱的出钱，有力的出力"。认识有钱的朋友真是好啊……玩笑。

5. 预备的工作OVER了，集结！集结！

由大家审核通过的人物、对白、背景等开始与程式结合，动画同时制作。会音乐的同志就要忙了。音乐一般是从曲库中"偷"的，变一变配器和快慢就OK了。

6. 哈，游戏完成了！不，还要测试。嘿嘿，想测试的人一定不少。

7. 哈，游戏真正完成了！开庆祝PARTY吧！

8. 如何流行?拷贝给随便哪个游戏FAN吧，放在INTERNET上？还是不知哪天就成为盗版，让更多的玩家玩到它？

LEVEL100以上的FANS，有一定的时间，目标是做出有商业价值的游戏的：

1. 集结队友

2. 构思大意

3. 重要：制作DEMO版！

制作DEMO版中，要充分体现游戏创意的精华。

4. 手持DEMO版，到各个游戏代理商或开发商去自我推销。国内的游戏代理商或开发商都是很热情的，只要游戏足够好，他们一定代理，要求做出成品，为中国游戏大业尽一份力，真是热血沸腾(某编：假酸！)。当然，考虑到商业效益，他们会提出不少意见，虚心的去修改吧。

5. 奋斗！奋斗！游戏出台了！开庆祝PARTY吧！

6. 在市面上看到自己的游戏……好棒！

好了，外传就到这里了。各位游戏FANS，找到自己的同伴，结队出发，在真实的世界冒险吧！

责编/H·MAN

福建省福州创拓科技开发有限公司

本公司（原福大广通科技公司）为广大街机用户奉献高（科技）新（技术）的CTK—96街机管理控制器系列产品，本街机管理器集各种街机管理器的优点于一身，本产品特点如下：

①安装方便，可将CTK—96直接插入街机28脚插座。

②有关各种数据包括币数、时间等功能均能直接显示于游戏机屏幕而不用加装LED数码显示器。

③可由经营者随意选择计次（计命），还是计时营业，可选择每局（包括计次、计时）所用币数，投币后有音响提示。

④计时营业时可选择四种计时营业模式，每局时间可选择1—99分种，每局所用币数可由1—99个任意选择。

⑤计次（计命）营业可选择难度、速度、时间与每局所用币数，均可由经营者设定。

⑥系统采用模块结构，它不但能用于世嘉五代、超任、土星与3DO，并能方便地用于其它各种游戏机。本公司现货供应用世嘉、超任、3DO、土星游戏节目的各种电脑板，供应各种游戏机、游戏卡、超任磁碟节目、游戏光碟。

欢迎各地来信来电索取产品介绍、游戏目录与价目表、来信时请附上贴足回邮邮票的信封。

公司地址：福建省福州市仓山区六一南路118号汇简5号

福州创拓科技开发有限公司

邮编：350007　联系人：徐鸿升

电话：0591—3430440　3472935(晚上)

上海 音速小屋

连锁专卖店

我们向您承诺：本店所售卡带，终身保质。

继续推出：消费 500 元，终身免费换卡
包括 MD、FC 卡带及 SS、PS、3DO 等各类光碟

特价专栏：

土星（日本原装）	1680.00 元
超任＋博士Ⅶ套机	1880.00 元
16 位立体游戏机	398.00 元
代表卡带：96FIFA 世界杯（MD）	98.00 元
梦幻之星Ⅳ（日本原装）	148.00 元
真人快打Ⅲ（MD）	148.00 元

真正的会员制　会员可获免费租卡等多项优惠
有奖销售　您将得到一件精美图案玩迷 T 恤（赠完为止）

武宁总店：上海武宁路 268 号
宣川分店：上海宣川路 85 号
热线咨询：（021）62570100×5101
BP：（021）62757890×16333（施先生）
（021）62443658×05890（郑先生）

鞍山　益友

有待您的进一步了解

批发价邮购台产世嘉二型机 100%兼容 450 元/台（带卡能换）邮资 50 元
16 位世嘉卡应有尽有 30 元－200 多元不等，买后永久换卡。8 位任天堂以文字卡为主，低于市场价邮购换卡。

特色换卡：无论在哪买的卡都能换，手续费 5 元至 10 元不等，2 元索详细目录和价格表。
凡在我部换卡购卡均赠送原装大卡盒，新电池（市场价约 8 元）

推举：一、8 位任天堂金手指
此产品能使您多年无法通关的卡轻松翻版，根据自己的意思去改变；设计游戏程序，一个游戏多种玩法，附 130 页 300 种中文游戏 800 多种密码的使用说明书（含多种文字卡），仅售 68 元免费快寄

二、世嘉、超任遥杆装置（彩照 2 元）
此产品与街机完全相同，世嘉用 160 元/对，超任用 195 元/对，邮资各 50 元，一年内保退保换。

电脑部承接大型多媒体游戏厅工程，家用多媒体升级，整机套件省内可上门服务。
批发 3 寸盘（百片起邮资实收）韩国产 2 元，国产彩盘 1.6 元－2.5 元不等，3 元索样盘含游戏目录。
超任游戏 4 元一张，10 张起邮，5 元一次，20 张起免收邮资。

专业二手货市场，收购各类型游戏机，提供整机对换业务（8 位除外），386、486 微机 1800 元以下，世嘉机配件齐全 360 元（带卡一盘，能换）邮资 50 元，因版面有限，未能详列，免费索取首期价格表。

地址：鞍山市立山区太平 158 栋 9 号　邮编：114033
电话：（0412）6411210　传真：6614500　联系人：王恩超

还是觉得它挺好

向全国 FC 玩友问好，上千封来信足见感情深切，言自由衷，我们愿以进一步的降价来感谢大家的热情支持。

任天堂文卡老家特惠邮购价：

中文：重装机兵 230 元　第二次机械人大战 210 元　吞食天地Ⅱ 175 元
封神榜 165 元　荆轲新传 108 元　圣火列传 95 元
日文：勇者斗恶龙Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ 135 元、150 元、170 元、155 元
太空战士Ⅰ＋Ⅱ、Ⅲ 180 元、170 元

半熟英雄	135 元	圣火徽章	135 元
魔神英雄传	125 元	成吉思汗	140 元
吞食天地Ⅰ	140 元	大战略	120 元
中原之霸者	110 元	帝国战记	160 元
里见八犬传	160 元	七龙珠四合一	195 元
铁拳对钢拳	230 元	超魔兽大战	200 元
英雄战记	200 元	冒险之书	200 元
钢弹物语Ⅲ代	200 元		

（注：所有文字卡，均附有精美彩印说明书、电池。七龙珠除外）

优秀动作游戏：

幽游白书Ⅲ　110 元　音速玛丽　75 元　NBA Ⅱ代　75 元
狮子王　90 元　阿拉丁　70 元

邮购地址：北京市石景山区模式口北里 10 栋 1 门 302 室高晓星收
邮编：100041（无论多少，每批加快件费 10 元）
热线电话：（010）68867847
门市地址：地铁古城路西北口下车，日月商城游戏部
（低价供应世嘉、超任及各种次世代机，大量回收世嘉文字卡）

诚征各地零售商

大连云峰

现货供应任天堂 64

土星 2300 元　SNK CD Z（双速版）3300 元
土星原装手柄　土星香港产手柄

土星原装摇杆　SNK 大摇杆
220V－110V 变压器　通用制式转换器

凡在本店购主机者即可从即日起成为本店会员

超任博士七专用光碟机（廉价版）
带光盘 2 张为新节目　980 元

96 本店继续实行会员制具体细节如下：

申请方法：每年交纳 50 元会费，填写好申请表格即可。
优惠条件：超任节目 12M 以下节目包括 12M 免费拷贝。
土星光碟优惠 5 元，SNK 光碟优惠 10 元，为会员提供二手货市场，不收任何手续费。

地址：大连市西岗区胜利路 90 号、白云电子综合商场 35 号
电话：0411－4313131－2147　联系人：马作镇　吕晓冬

佳仁 游戏

世嘉土星(原装)2100元 下列SS光盘一律140元

001	魔域战士	039	钓鱼	079	MY BFST FRIEND
002	六人格斗	040	GEBOCKERS(公仔)	080	DRAGON FORCE
003	VF2	041	超人方块	081	水浒演武(一)
004	斗神传 S	042	动物方块	082	水浒演武(二)
005	银河快打	043	毛毛虫	083	SETAM GEAR
006	怨空	044	福袋	085	VGOAL,96
007	街霸 ZERO	045	GUNBIRD(彩京)	086	GRADIUS
008	X-MAN	046	黑种子	087	甲子园
009	暴走逃兵(RPG)	047	生化悍将	088	天空之骑士
010	龙珠 Z	048	哥斯拉	089	影相
011	96FIFA	049	台球	090	麻雀 R(MHR)
012	BATTLE 格斗	050	王国传说	091	肥瘦大盗
013	GAAN CAR	051	天空骑士	092	英杰传
014	GP 95	052	三国志(中)	093	同级生
015	VR 赛车	053	真说梦见馆	094	战斧
016	地通拿	054	退魔业	095	黑色战火
017	山卡 KING	055	龙之力量	096	麻雀天使
018	RALLY	056	蚂蚁战士	097	GEX
019	F-1	057	北斗神拳	098	格斗之王
020	湾岸	058	大战略(二)	099	THEME PARK
021	VICTORY GOAL(美)	059	LINKLE LIVER	100	自杀仔
022	VICTORY GOAL(日)	060	卒业(二)	102	洛克人 3
023	HATTRICK HERO 足球	061	信长野望	103	大冒险
024	J·LEAGUE(育成)	062	Q 版沙罗曼蛇	104	精灵王纪传
025	男儿当入椿	063	模拟市镇	106	首领蜂
026	96 足球	064	上海	107	野野村病院
027	飞龙 2	067	海岸物语	108	传大之龙珠传说
028	海底大战争	068	放课后编	109	武装雄狮
029	VIRTUA COP 枪 GAME	070	直升机	110	女神转生
030	GUNDAM(高达)	071	GUNERIFFON	111	刚果警魂
031	兵蜂	072	麻雀 R	112	宿题一肥瘦大盗(2)
032	太空战斗机	073	拉力	113	D 之卓食(双 CD)
035	LASER SECTTON	074	模拟赌场	114	月花雾幻谭(双 CD)
036	NEW FISH	075	PV 麻三合一		
037	球转界	077	DERO 方块		
038	波子机	078	ZICO 足球		

本店地址:北京市宣外大街 237 号(位于菜市口百货商场西门对面)
电车(102、105、109 菜市口站下车) 邮编:100052
联系人:赵昱 电话:(010)63035071(早 9:00—晚 20:00)

峰荣 GAME 游戏专营店

货真价廉何处有 长沙峰荣可提供

本店经销的各种高、中档游戏机节目软件、配件及周边设备,本着诚实经商、信誉至上的原则和薄利多销的服务方针,暑期再次大优惠,以感谢广大玩友和经销商的支持与厚爱。

世嘉土星(SS)、索尼(PS)、松下 3DO、任天堂 64 位机、SNK 机皇 CD 机、超任美版主机及博士Ⅶ等各种磁碟机、世嘉原(组)装游戏机、GAMEBOY 和 GAMEGEAR 手掌机、小霸王中英文电脑学习机,以及以上各机种之附属设备及对应光盘,磁碟和卡带软件。

承接各种次世代高档机的修理和免费改街机

批发零售次世代机和光盘及八位十六位游戏卡带

欢迎来人、来电询问价格,函索请附回邮信封贴足邮票即寄。

地址:湖南长沙市韶山路 41 号-6
邮编:410011
热线电话:(0731)2221823 联系人:禹翔

圣嘉基地'96 惊喜大行动

圣嘉闪速万能卡——真正"五星级"的二合一万能游戏卡!!

"世嘉/超任二合一"、"多游戏合一"以及"随时升级"这三条领先概念由我们早在 1994 年就已经率先提出并实现,圣嘉基地的二合一万能游戏卡全系列产品的研制过程共耗时近三年,"要不就不做,要做就要做一流的",圣嘉究极版 4E 型国际线路八记忆二合一闪速擦写万能游戏卡是目前国内领先的二合一万能游戏卡!该卡可反复擦写 100000 次,写入一个 4M 的游戏,只需 25 秒!!4E 闪速万能卡配合 96E 型屏显管理器,不但更换节目易如反掌,而且性能极之稳定可靠。事实上,圣嘉基地的高档系列万能卡已经推出一周年,至今尚无同类产品能达到(甚至接近)圣嘉的水平,也无人敢于列出其产品的技术性能来跟圣嘉万能卡一较高下,由此可知圣嘉技术是领先的!!!(中国专利号:96237072.X 及 96316716.2)

圣嘉万能卡采取分体式设计,并采用专门定制的超大规模集成电路(ASIC),因此具有顶级的性能及强劲的扩展能力,可外接 DSP 卡、FX 卡、金手指等辅助配件,可适用于世嘉/超任的所有各类游戏!各位用家要测试一种可录卡的性能高低,只需看这种卡能不能玩 32M 的"SF32021 大金刚 2 代"及能否记忆该游戏的进度即可,在这个游戏面前,任何可录卡都无所遁形!而用圣嘉万能卡玩这类超级游戏则轻松潇洒,游刃有余!!目前市面上有些仿冒产品,由于设计及水平上的欠缺,很多优秀的节目不能运行或记忆,在此提醒广大发烧友不要因小失大。

圣嘉基地 96 惊喜大行动!!!

继反应极之热烈的"圣嘉万能卡普及大行动"之后,为了进一步加快普及圣嘉万能游戏卡高科技系列产品;为了让万能卡开发系统能作为一套价格人人都能接受的世嘉/超任 16 位游戏机强劲配件而进入千家万户;更为了能让一般的用家能在家中随意挑选自己喜爱的游戏节目,不再为每次只能录一两个节目而烦恼……今天,四周岁的圣嘉以无比的魄力,放弃了一切可获利的机会,以成本价以下的低价格,正式推出第二代全开放式圣嘉闪速/EP ROM 二合一万能卡开发系统,并隆重宣布:"圣嘉基地 96 惊喜大行动"正式开始!!

圣嘉惊喜大行动之一:全新型第二代圣嘉万能游戏卡开发系统可写闪速 IC 及普通的 EP ROM,为 100%完全开放型,使用随处能见到的博士系列磁碟机通用节目磁碟,无需再投资节目库!! DOS 命令行操作方式,简单到一条指令(例如:MDSF,SF32030 回车)即可进行节目录制操作,配置要求很低,只要是 286 电脑就行,且内置读卡系统,可把市面上的各种卡带转换成万能卡节目,为您节省一大笔金钱!!

圣嘉惊喜大行动之二:圣嘉万能卡惊喜组合①——圣嘉第二代开发系统+电脑界面+连接电缆+系统软件,全套惊喜价格:¥680 元!!圣嘉万能卡惊喜组合②——圣嘉第二代开发系统+电脑界面+连接电缆+系统软件+C 型万能卡+16M 闪速 IC+第二代圣嘉万能卡超任转换座,全套惊喜价格:¥1450 元!!

圣嘉惊喜大行动之三:为庆祝圣嘉四周年纪念,从现在起到 9 月 30 日止,圣嘉基地的全系列万能卡产品(所有型号的万能卡、超任座及惊喜组合【EP ROM 及闪速 IC 除外】)一律按七五折特惠(10 月 1 日起恢复原价)!!仔细一算,哗……

圣嘉惊喜大行动之四:所有圣嘉连锁商在 1996 年 10 月 1 日前凭证可三折购买惊喜组合①,数量不限!!!

圣嘉快讯

①圣嘉 EX、DX2 及 4E 型二合一万能游戏卡已开始正式发售。EX 卡的批发价为¥35 元(空卡),内置 256K 记忆的 DX2 卡的批发价为¥90 元(空卡)。

②圣嘉 96DX 系列电视/街机/制式转换器三合一万能管理器于六月份同期推出,适用于一切(CD)游戏机、方向盘及光枪等,不用对游戏机作任何改动,只需把 AV 线插进三合一管理器即可。圣嘉 96DX 内置微电脑系统及立体声扩音系统,可对游戏机作全自动的定时控制,数码显示定时时间,时间到了自动切换画画,无需人工干预,无人玩时自动演示。且内置制式转换器,可将 NTSC 视频信号转换成 PAL 制式视频信号,在国产电视机/街机上玩游戏、看影碟,适合使用电视营业者及街机经营者。

③圣嘉升级大行动继续进行,凭任何类型的录入系统(不管好坏)只需补交¥200 元即可升级成为第二代开放型圣嘉万能游戏卡开发系统之惊喜组合①。

④圣嘉全系列万能卡通用 4M 闪速 IC 已经大量上市,每片 150 元,只需用闪速 IC 替换旧的 EP ROM,马上就成了新一代的闪速万能游戏卡!

⑤全系列游戏机产品一手价格批发:索尼(不用引导)2450 元【碟 35 元】、土星 1900 元【碟 60 元】、3DO(松下)1780 元【碟 20 元】、32M 博士七代磁碟机 950 元……应有尽有,不能尽录。另新推出超级任天堂、世嘉五代、3DO、SNK、索尼 PS 及世嘉土星游戏机节目大全,游戏总数超越 3500 个,16 开精印,一书在手,天下游戏我有!所有详细资料 5 元备索。

深圳联络处:(518046)深圳市红岭南路红岭大厦红梅阁 16 楼 D 座
深圳展销部:(518001)深圳市新园路口停车场内(深圳中学对面)
经理:苏永东 业务:丘建军
联系热线:(0755)2242422、2258886 传真:2062169
手机:(0)1392948628 备用电话:(0755)5536179
邮局汇款请寄:深圳市红岭南路红岭大厦红梅阁 16 楼 D 座 丘建军
广州总代理:广州市东山区达道路西元岗 4—5 号 圣嘉电器行
联系人:洪成耀 电话(传真):020-7654752
传呼:(020)6663112-701055 或 98181-701055



是走向地狱入口，还是迈进了欢乐之门？

GAME 中毒症例

（下）

图/北京 张雷冬
郑州 朱卫强
责编/H·MAN

危险！

现在，GAME 中毒患者还在增加！！

ACT 中毒症例

ACT 的中毒者在游戏中是不怕死的，任何角色死亡都没关系，只不过自己的角色死亡时就会叫喊，可称为死者之镇魂歌吧。

中毒症状

- ●自己角色被打中时喊"痛" □
- ●为了宝物而不逃走 □
- ●一定要对周围的地和墙拍拍打打 □

中毒 GAME1 马里奥外传——耀奇岛

●幼儿救出症

当耀奇受伤时，小马里奥会大声哭起来，如果在街上听到幼儿哭声便会有反应，说明是完全的中毒者。

中毒 GAME2 超级大金刚系列

●拍拍病

玩大金刚入迷，会学它拍地面的姿式来拍桌面或地板，旁观者一定会乐的。

●香蕉热爱症

杂志社附近的果品店，在大金刚节目出现的那段日子，香蕉销量突然猛增，这说明分不清虚构与现实的家伙一天比一天多了。



◀向大金刚学习，使劲拍桌子。

RAC 中毒症例

以 GAME 中的感觉对待平时的交通状况或驾车的人是十分危险的，而这种中毒症状的人正在快速增加。

中毒症状

- ●实际事故中也认为不会死。□
- ●对实际的车辆漫不经心地驾驶。□
- ●GAME 中撞了车就会去按"RESET" □
- ●用玩游戏的手感去操纵真实的车辆。□

中毒 GAME1 DAYTONA USA

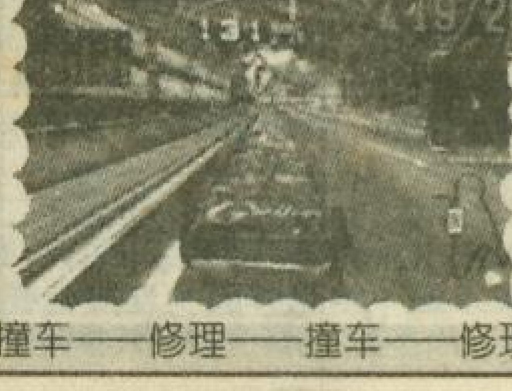
●赛马症

若将初、中、上级全都 CLEAR，便会以赛马在车道上跑，很多人现在专为赛马而玩这个游戏。



▲能以赛马在车道上跑，你试出来了吗？

●撞车病



▲撞车——修理——撞车——修理

为寻求快感而故意去到处撞车，是个无聊的习惯，通常无法继续玩下去了……

STG 中毒症例

中毒症状
- ●连打按键成为本能 □
- ●快速地抖动手柄 □

中毒 GAME1 极上 Q 版沙罗曼蛇

●连射中毒

本游戏中可爱而强大的敌人太多，只有快速连按才能有效脱困，如果在电话上也本能地连按……那么便已经成为病友了。

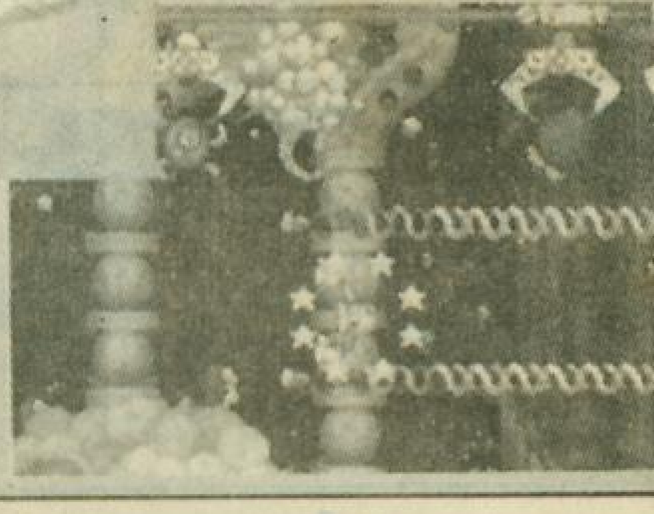
●躲闪症

在开始后决不开火，一味躲闪的狂热者大有人在，这种人似乎能从画面中发现“绝对安全地带”



▲对于重度的患者，买一个带连发的手柄是特效药。

▼为了增加破坏力而快速连按按键



AVG 中毒症例

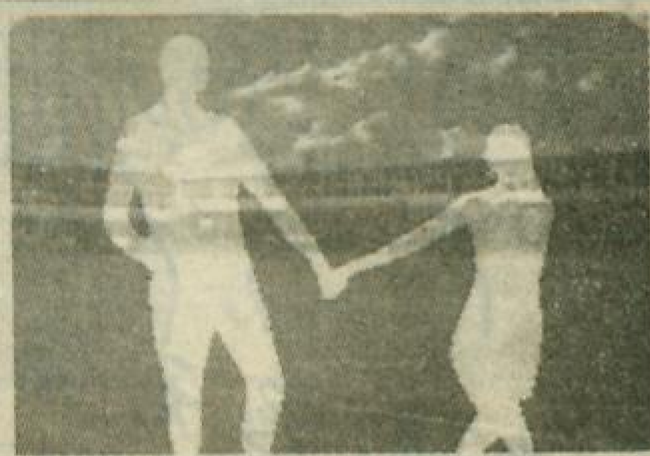
中毒症状
- ●在人生中遇到大事时便列出表来选择 □
- ●对生活中的冒险行为从不抗拒 □

中毒 GAME1 恐怖之夜

●影像过多症

因游戏中的人物只有影而无形象、玩家太过投入导致精神衰弱，甚至产生幻觉，看到生活中的人也把它想成影子。

▶游戏中的人物只有影而无像，真是很恐怖。



PUZ 中毒症例

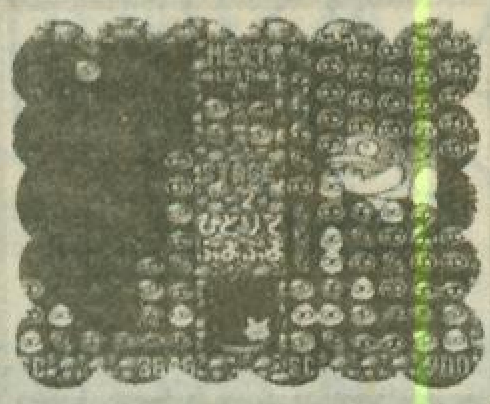
中毒症状
- ●一见到纯色彩的东西便想放到一起 □
- ●对于下落的一切物品都想用手柄操作 □

中毒 GAME1 泡泡方块

●泡泡中毒

这是对所有“泡泡”或“史莱姆”、“水滴”等东西产生条件反射的症状，对视觉有很大影响。

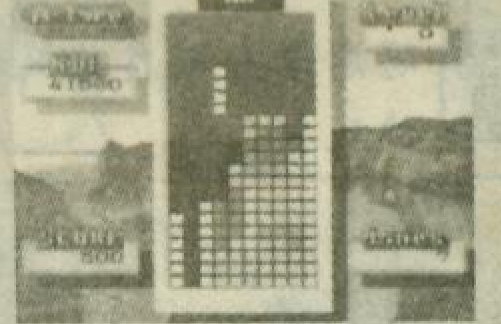
▶「泡泡方块」在日本非常流行，中毒者亦不少。



中毒 GAME2 俄罗斯方块

●组合中毒

玩得过多而对家具及各种凹凸状方形物有反应，本能地想拼在一起。



◀组合中毒患者甚至想把高楼大厦也拼起来。

诊断你的中毒深度

还记得每个中毒症后的“□”，那可不是装饰花边，现在你可以结合第六期和本期的中毒症在其后的“□”中填“√”或“×”，然后统计一下填“√”的点数，由此来看一看你中毒的深度。

点数	中毒时期	状况	处方
0	无问题	你基本不玩	反而应该多体会一些 GAME 的乐趣
1－8	潜伏期	没有大问题	放心、保持节制
9－16	初期	业余生活以 GAME 为中心	适当调整一下
17－24	中期	GAME 占据了大量时间及金钱	要认识到危险性啦！
25－27	晚期	成了机械的 GAME 狂	无药可救了！

我上手术台！编辑部游戏中毒症个案分析！

软体动物

高度电脑中毒患者，每天停留于电脑前 18 小时，虽眼中布满血丝，但视力仍达 2.0，希望医学界给予研究，探其视力不败之谜。

病 因： 从小被老师视为弱智，家长叹息无奈，故以掌握高科技自诩。以提高自信心消除自卑感？

A、键盘中毒症

不用手柄，坚持要用方向键来玩格斗游戏，虽然手指弯曲如鹰爪，无怨无悔。



B、模拟器中毒症

在多媒体电脑上用 GB，SFC 软件摸拟器来玩 4 色的 GB 游戏和因机能不足经常死机的超任游戏，玩得津津有味，称之魅力远胜于大容量高画质高音质的电脑游戏。



C、BBS 中毒症

编辑部读者电话应接不暇，小编均患有电话恐惧症。(主编惩罚措施之一即令小编值班接读者电话）幸喜软体动物经常占用电话上网，而且据说还担任了一个什么“片长”，得以清静片刻。

D、秘技中毒症

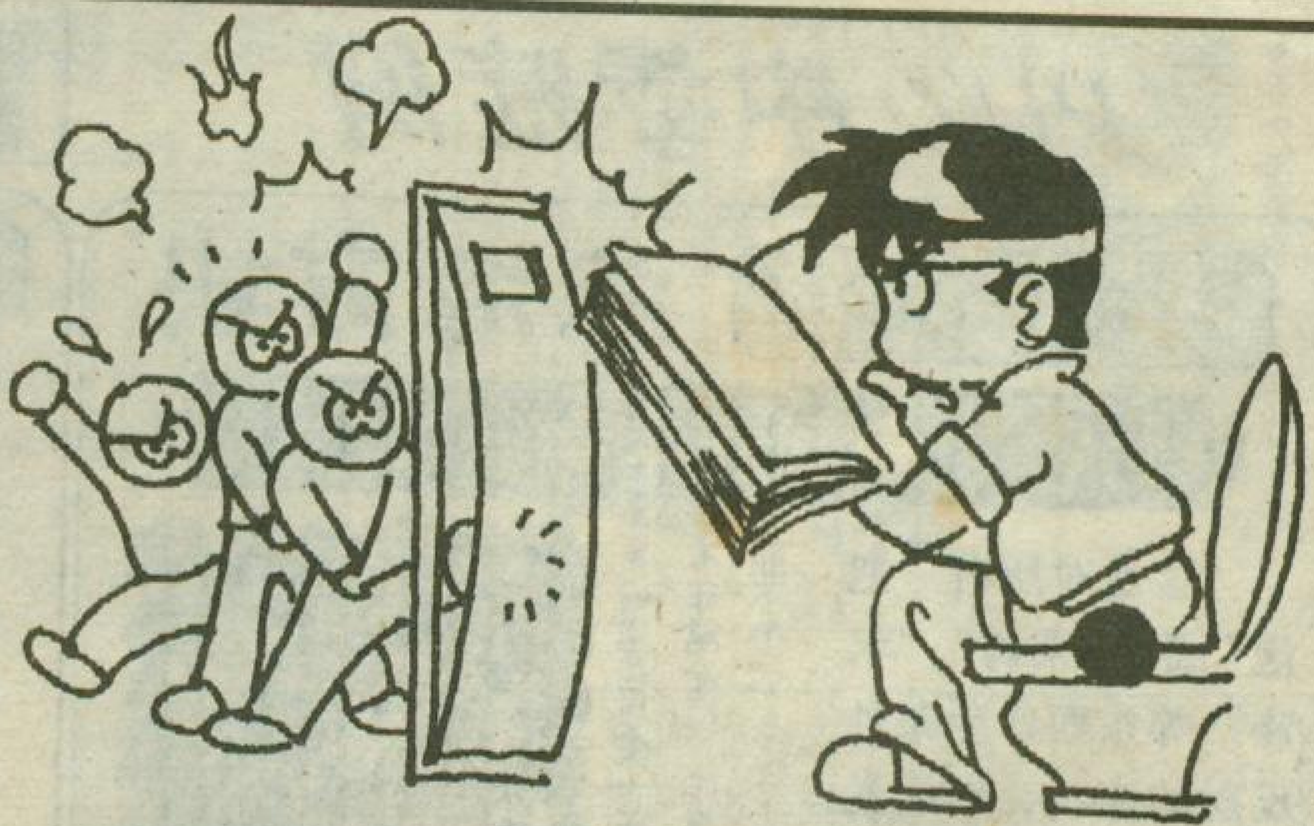
因编辑部资料来源广泛，加上能上 INTERNET 进行世界范围的搜寻，故所玩电脑游戏大都能找到秘技（乃正式秘技，非鸡鸣狗盗之修改偏方），目前已修炼到玩游戏非用秘技不可的地步。秘技 = 病毒？

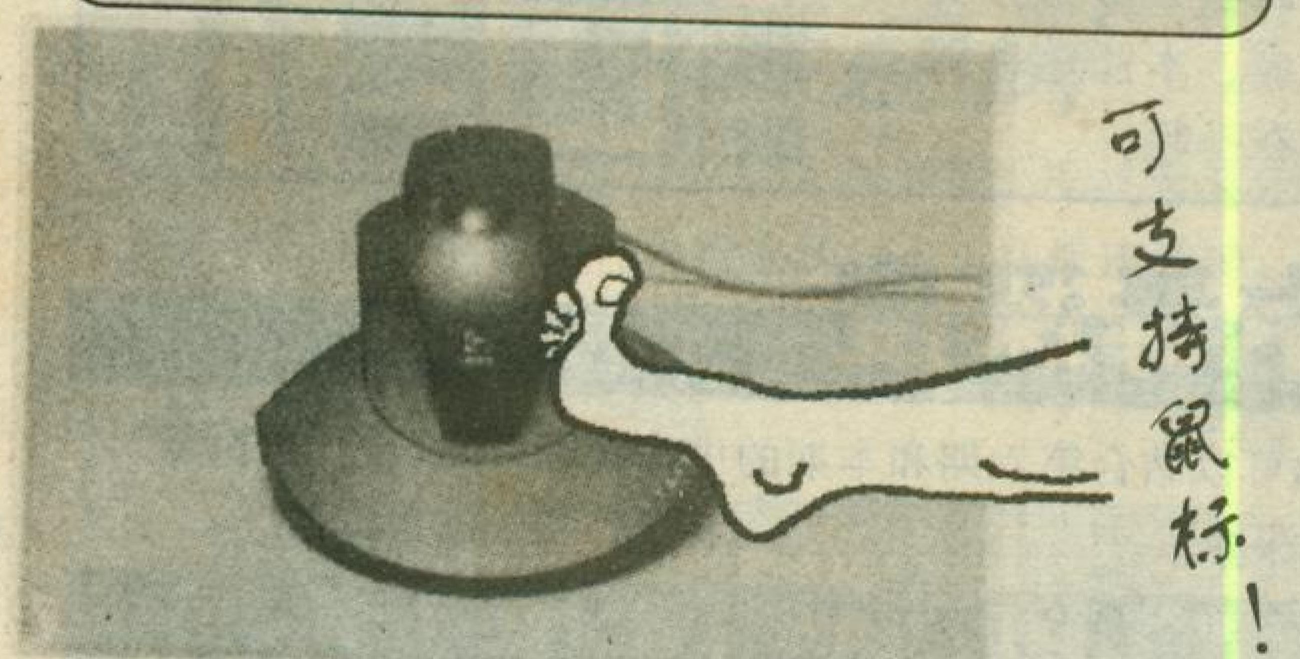
龙哥

A、迷恋厕所症

抱游戏书刊或 600 页《DOS 手册》如厕，之后沉迷其中，任凭后来内急者千呼万唤，跺脚叫骂，亦坚守阵地，不急不躁，读书功夫修炼至此，亦叹为观止，现已到不入厕不能读书的程度。

病 因： 思念老 D 而传染此病，由模仿而至于条件反射。





B、火牛烧毁症

某日插上超任玩游戏，不刻，火牛（变压器）烧毁，满室糊味，认定日本原装超任绝无质量问题，定是国产火牛作祟，换一火牛试之，又糊。取珍藏双线大火牛接上，瞬间再糊。特工黄查之，超任内部短路也。

病 因： 崇洋媚外，尤其是日本。

C、三只“手”

龙哥之第三只“手”总爱放在桌面上，玩游戏时可用之复位、开关机，传闻还可取放磁碟，支持鼠标操作，自称还可自由取放抽屉中之物品。

病 因： 病因：半身不隧早期表现

特工黄

A、暴露癖

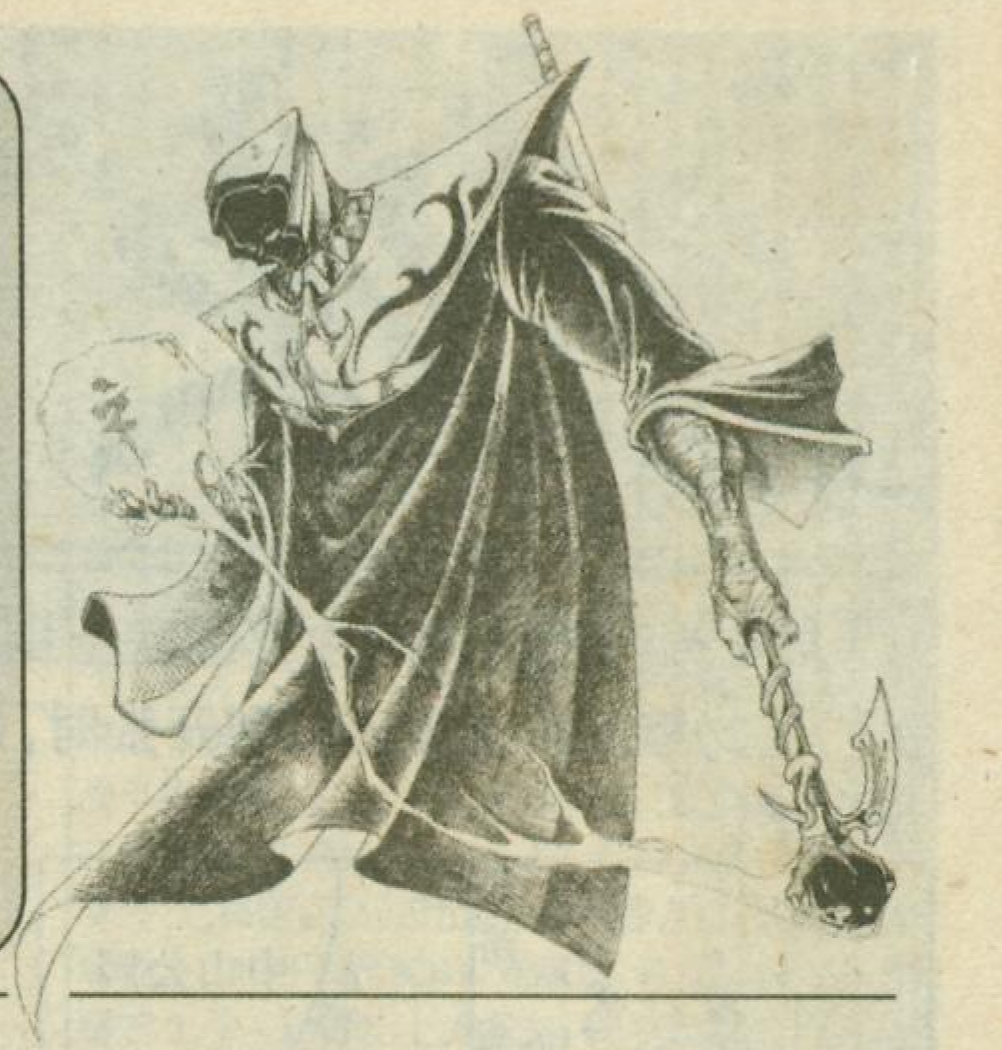
酷爱对各机器开膛，使游戏机或附设内脏暴露，从不上盖或固定螺丝，谓坏了好修。

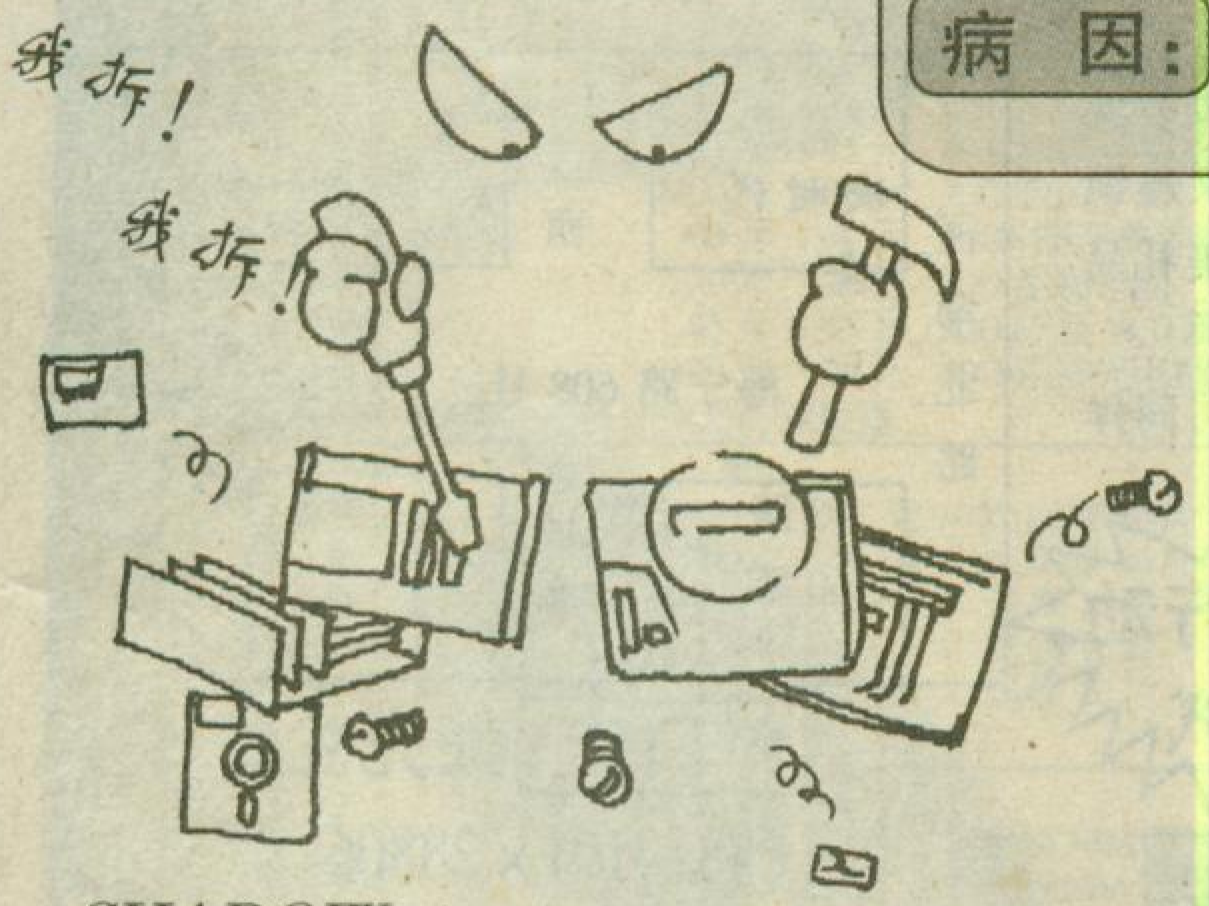
病 因： 查潘光旦泽《性心理学》或谓遗传因素或谓病因不明，无医可治。

B、永不关机

开机后即不关机，谓减少开关机次数可延长机器寿命，还能防潮防虫防锈，且可随到随用，可提高工作效率，令患火灾恐惧症的主编天天心神不宁（因与上级单位签署一项关于出火灾追究领导责任的协议）。

病 因： 弗洛依德讲破坏欲极强者即特工黄之类





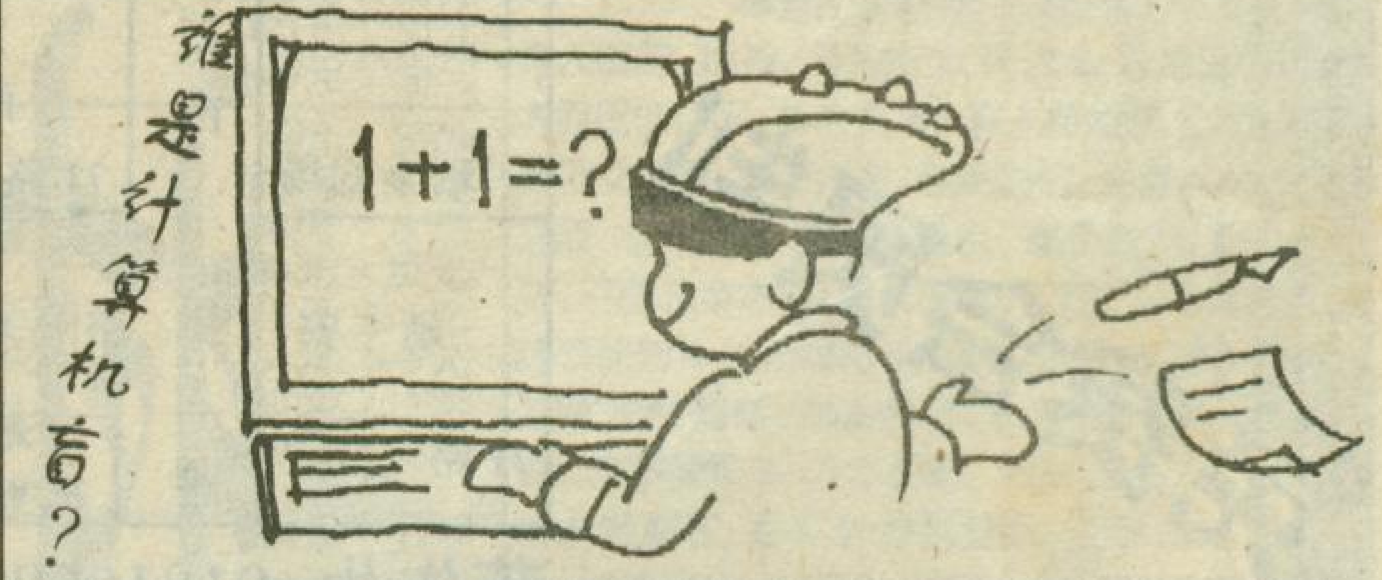
无类

迷信计算机症

做任何事，简单如 1+1=？写信封，查电话号码……均须开机，进 WINDOWS，计算，编排，打印……人厌其烦而自鸣得意，反对者被其斥之为“计算机盲”。

病 因： 偏执+低效率，治疗方法：用棒痛击，使之休克，称休克疗法（见马南邨《燕山夜话》

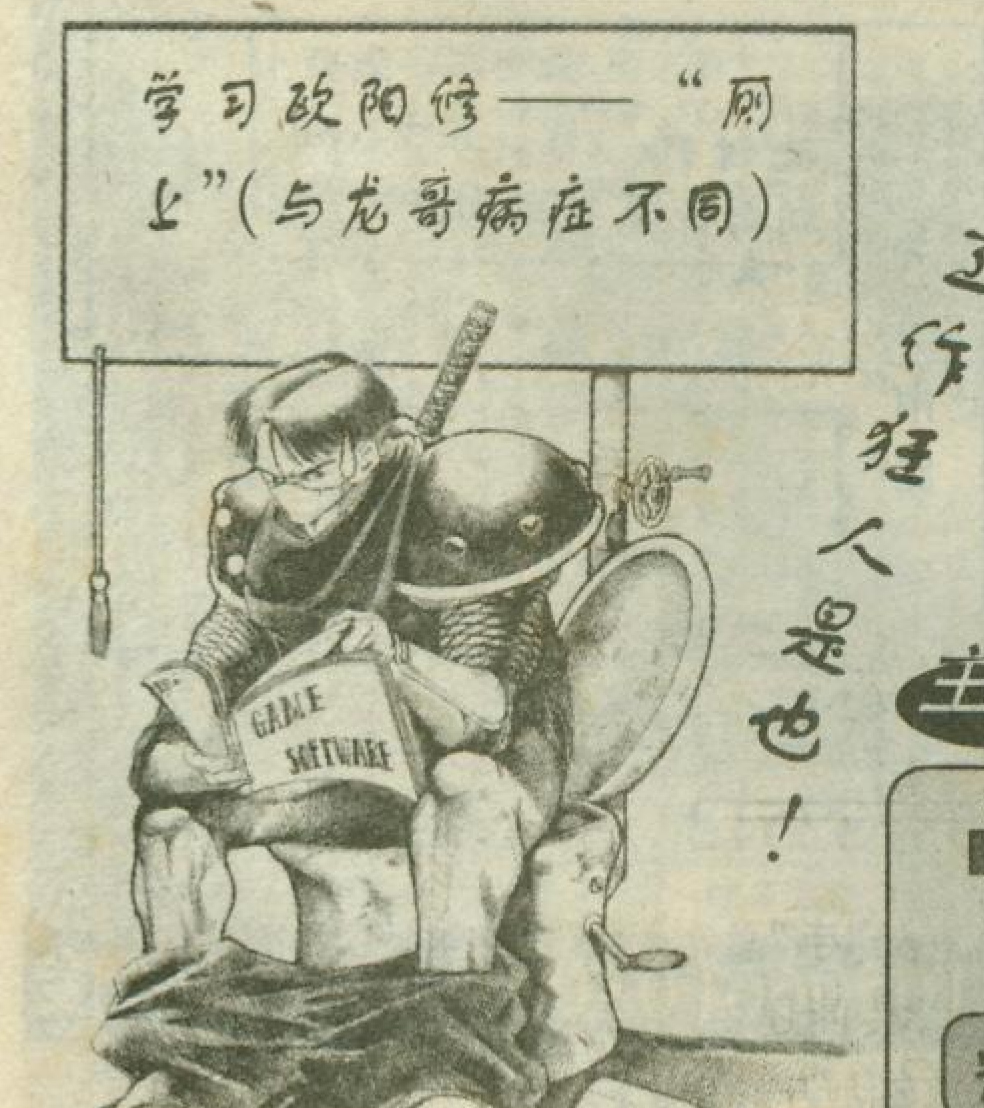
SHADOW PHOENIX



工作狂人症

经常每日工作 AM9:00—(次日)AM4:00，赶在其他编辑前将下月稿甚至下下月稿子写完，精力充沛，自称“八方不败”。

病 因： 作为忍者，为夺得“心中的偶像”不知火舞的青睐（玩笑……）





主编

游戏杜绝症

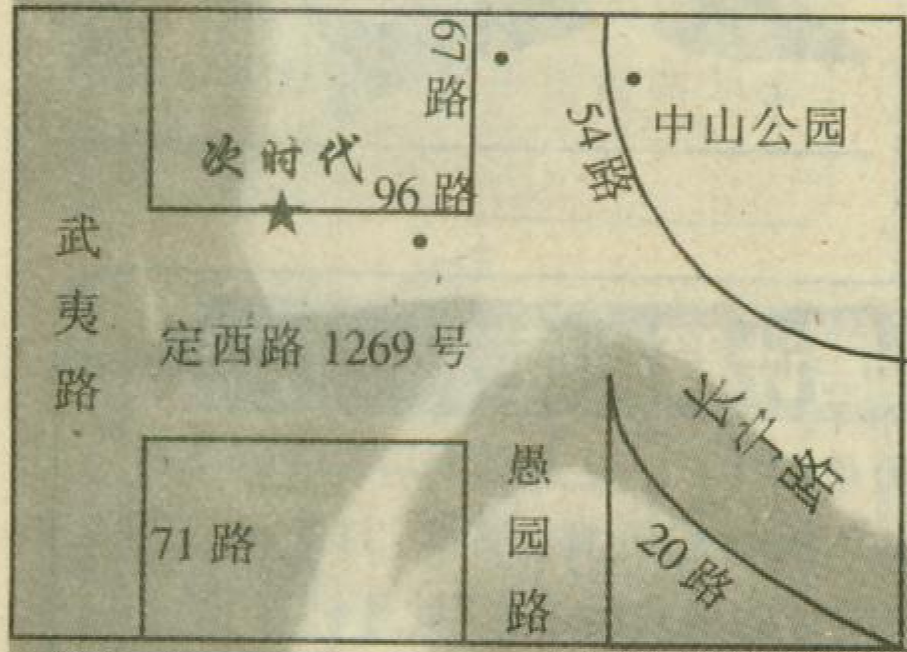
任何时候不允许玩游戏！

病 因： 恐龙症



上海 次时代 游戏总汇

次时代游戏机商店主要经营土星、索尼、任天堂 64 位机、超任博士 7 等高中档家用次世代游戏机。值此第五家连锁店顺利开张时，决定以优惠的批发价格零售酬宾，买游戏机去次时代，您一定不会失望。



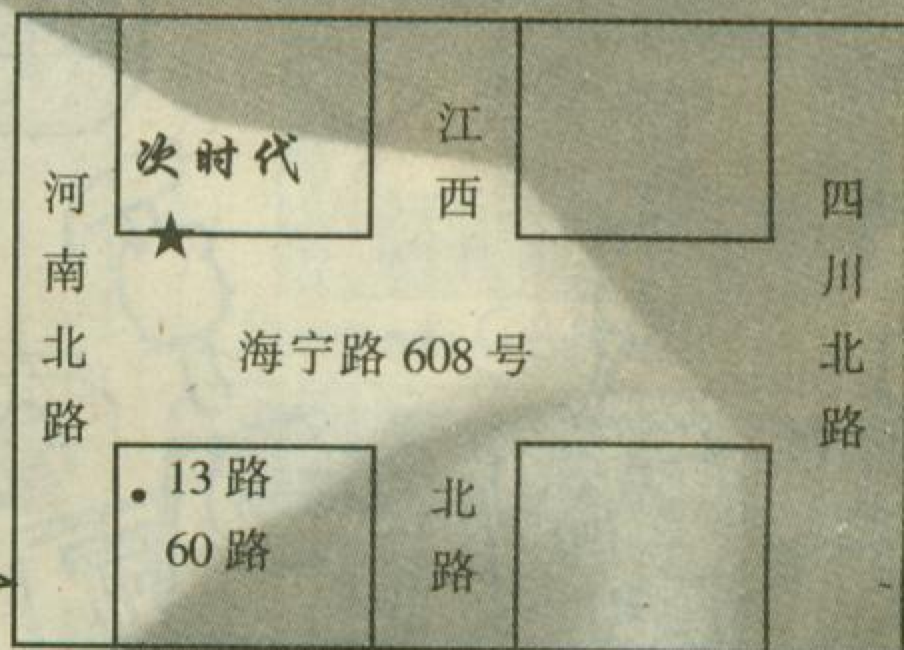
长宁店：冷先生、赵先生

1303127153　63214020 ×137

· 精美的夏季礼品，只要您到次时代的任何一家连锁店，即有机会获得精美礼品一份。

·· 去次时代购买商店，同样可获得此项礼品。

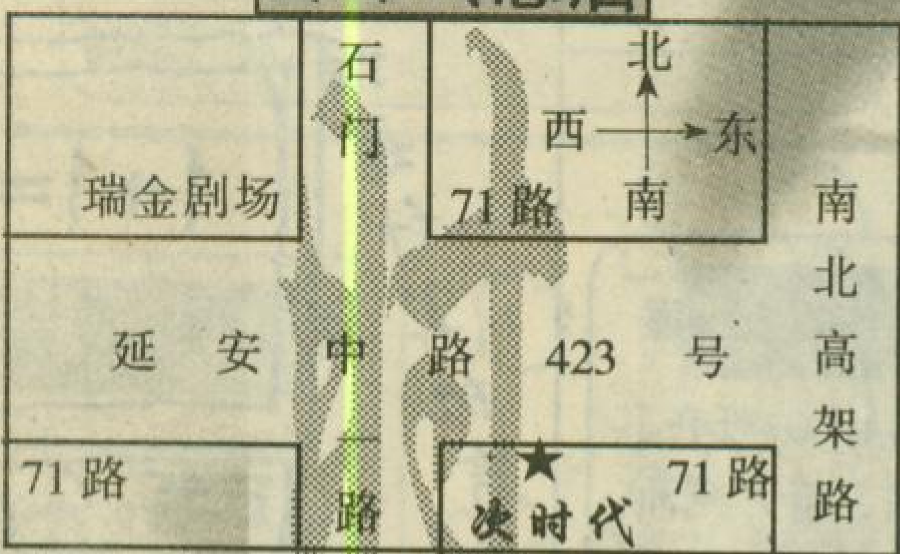
∴心动不如行动，快来次时代



虹口店：张先生

64810101×28806

次时代总店

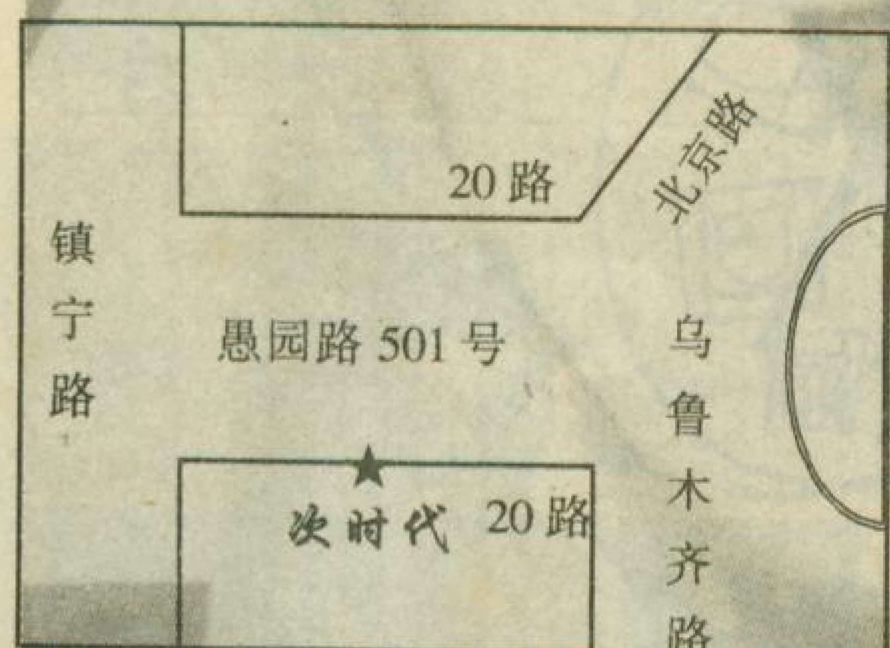


免费会员制

大量交换片

蒋先生：91815880

邮购部：卢先生　传真：63181540



静安店：丁先生

1303195426　1272005190(BP)

维修部：各类次世代机的维修，使您没有后顾之忧。



浦东店：刘先生

58782513　65198188×5522

总投诉热线：1303186984(8:00～20:00)　62105066(0:00～8:00)李俊

上海市延安中路 423 号　邮编：200020

湖南友联游戏中心

以真诚换信誉　以信誉保质量

次世代

机种		单价	邮费
世嘉土星(SATURN)	送碟一片、110V、原装手柄、AV线	1900元	80元
索尼(PLAYSTATION)	送碟一片、110V、原装手柄、AV线	2000元	80元
3DOFZ-10(松下日版)	送碟一片、110V、原装手柄、AV线	1700元	80元
SNK机皇 NEO GEO CD	送碟一片、110V、双原装手柄、AV线	2100元	80元
SNK机皇 NEO GEO CDZ	送碟一片、110V、原装手柄、AV线	3000元	80元
任天堂64	原装手柄、110V、AV线	2500元	80元

次世代配件

名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
土星原装手柄	180元	15元	索尼原装手柄	190元	15元
土星6键连发手柄	100元	15元	索尼组装手柄	120元	15元
土星原装大摇杆	420元	30元	索尼原装记忆卡	170元	15元
土星原装遥控手柄(套)	680元	30元	索尼原装RGB线	120元	15元
土星原装记忆卡	330元	15元	索尼原装手柄加长线	80元	15元
土星原装VCD解码器	1400元	20元	3DO原装手柄	230元	15元
土星组装光电枪(带碟)	700元	30元	3DO6键连发手柄	130元	15元
土星组装光电枪	220元	30元	3DO组装手柄	90元	15元
土星S-VIDEO线	65元	15元	3DO原装VCD解码器	1400元	30元
土星专用制转器	130元	30元	3DO原装光电枪	480元	30元
土星.索尼.3DO.SNK.超任通用万能制转器				200元	30元

超任游戏机

机种	单价	邮费
原装超任美版主机+博士7代(32M)双手柄、双火牛、送碟10片	1800元	80元
原装超任日版主机+博士7代(32M)双手柄、双火牛、送碟10片	1850元	80元
原装超任美版主机+龙Ⅲ代(32M)双手柄、双火牛、送碟10片	1850元	80元
原装超任日版主机+龙Ⅲ代(32M)双手柄、双火牛、送碟10片	1900元	80元
原装世嘉日版主机+龙Ⅲ代(32M)双手柄、双火牛、送碟10片	1600元	80元
超任博士7代专用光碟机+5张金碟(编号至32032)	1650元	90元

世嘉游戏机

机种		单价	邮费
原装世嘉Ⅱ型机N制	双手柄.电源.AV线.送原装NBA篮球	650元	50元
原装世嘉Ⅱ型机P制	双手柄.电源.AV线.送原装NBA篮球	700元	50元
台产世嘉Ⅱ型机N制	双手柄.电源.AV线	380元	50元
台产世嘉Ⅱ型机P制	双手柄.电源.AV线	480元	50元
原装便携式世嘉机(MEGA JET)送世嘉卡一盒.手柄		600元	50元

16位机配件

名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
超任制转器	100元	15元	世嘉原装六键手柄	70元	15元
超任原装手柄	90元	15元	世嘉机专用制转器	80元	15元
超任组装手柄	50元	15元	世嘉大手台	120元	30元
超任大手台	120元	30元	超任节目磁碟(20片起邮)	4元	0.5元
超任AV线	25元	15元	世嘉节目磁碟(20片起邮)	4元	0.5元
超任遥控手柄(2只)	140元	20元	超任4张光碟(32029)	330元	15元
超任CAPCOM原装手柄	150元	15元	超任5张光碟(32032)	400元	15元
超任仿索尼手柄	140元	15元	超任节目目录每套5元		

手掌机·附件·卡带

名称				单价	邮费
世嘉原装彩色液晶手掌机(GAME GEAR)送原装卡一盒				830元	30元
任天堂原装黑白液晶手掌机(GAME BOY)				350元	30元
GB放大镜	35元	15元	GB电源	20元	15元
GB扩音器	45元	15元	GB对打线	30元	15元
GB皮套	30元	15元	GB专用充电器	120元	30元
GB镜面	20元	15元	GB手柄	20元	15元
GB8合1(信长野望、大战略、魔法骑士2、大金刚、BIG足球等)				200元	15元
GB5合1(真人快打3、霹雳杀手、FC-原人、饿狼传说2等)				200元	15元
GB9合1(街霸2、轰炸超人2、美少女战士、世界杯足球等)				200元	15元
GB8合1(萨尔达传说、NBA篮球2、魔界村外传、泡泡鬼等)				200元	15元
GB7合1(三国志、吞食天地、鬼神降临传5、95J联盟等)				200元	15元
GB6合1(第二次机器人大战、圣剑传说、蜡笔小新4)				200元	15元
GB30合1(恐龙战队2、蝙蝠侠、GB炸弹人2、役满麻将等)				200元	15元
GB15合1(幽游白书4、七龙珠Z、篮球飞人、魂斗罗等)				200元	15元
GB28合1(夺宝金刚、玛丽医生、特警判官等)				200元	15元
GB6合1(95格斗之王、斗神传、96FIFA足球等)				210元	15元
GB13合1(斗神传、悟空激斗传、第二次机械人大战等)				210元	15元

友联街机管理器 RM—Mate Ⅱ型街机好伴侣　助您一扫烦恼　稳操胜券

1、设计紧凑,接口简洁,安装维护不操心。
2、技术先进,可靠实用,设身处地真诚为用户。
* 投币计时、计命;模式任意选择。
* 币数、时间、历史参数,设置参数实时显示
* 可由授权人灵活设置游戏参数、难度、随时查看营运记录、理财管店安全又省心。
3、价格合理,优惠大让利!每片只需350元。
4、街机房老板购机购管理器价格一定能?？？？

*** 凡在我中心购买次世代主机,购碟一律享受批发价,来信免费赠送新目录。**
*** 随机购碟、购卡、购周边设备均只需付机器邮费,外地玩友办理邮购请在汇款单上写清回邮地址、姓名、机器价格+附件价格+卡带或光碟价格+特快专递邮费到我处即可,款到三日内发货,如质量问题一月内包换,所有机器保修一年。(以上邮费为EMS特快)**
*** 邮购地址:湖南长沙市蔡锷北路新123号友联游戏中心(水风井)　邮编:410005**
联系人:徐濂　电话:(0731)4427424　传真:(0731)4416745　批发洽谈:01397310081

土星平价软件(50元/片)

VR战士2、水晶传说、爆弹小子、少年街霸、魔法骑士、VR特警、新忍传、福尔摩斯、大战略2、世嘉拉力赛、斗神传S、水浒演武2、天空之骑士2、VR赌城、飞龙骑士2、新世纪少年、钢铁雄狮、守护英雄、模拟城市2000、VR摄影棚、超兄贵、三国志英杰传、太空战斗机外传、龙之力量、战国兵法书、剑与魔杖、光之继承者、首领蜂、洛克人X3、肥瘦大盗、奇稻田秘录传、七秘馆、庆应游击队、恐龙哥吉拉、天翔记、蚂蚁超人、3X3只眼(3CD)、退魔业、真女神转生、沙罗曼蛇2、X-MAN2、七龙珠2、异生物格斗、超级兵蜂、战斧、美少女学园、大航海时代3、钢铁生化人、梦游美国、阳光战士、王国传说、恶魔战士2、建设大亨、麻将罗曼史R、麻雀狂下课篇、中文三国志4、空想科学世界2CD、雷电神魔2、雷亚出击、泰坦战争、PSY幽灵记、野野村医院的人们、麻将同级生、正义之纹章、宇宙航舰、异族侵略战、摇滚强尼、鬼屋魔影2、刚果惊魂、惊魂之迷、月花雾幻谭(2CD)灌篮高手、福尔摩斯、彩京、暗夜追击、惊喜艳遇、梦精灵、超时空要塞、模拟大厦、饿狼传说3、疾风魔法大作战

索尼平价软件(35元/片)

真人街霸、枪神、斗神传2、高达2、升龙三国演义、大盗伍佑卫门、D之食卓、真人摔角霸王、飚车王、美少女学园、名车大赛、心跳回忆、洛克人X3、赤壁之战、铁甲飞空团、SID战机、爆裂商人、藤丸地狱变、三国志英杰传、战斗国家、天翔记、审判之塔、A列车计划4、生化悍将、卒业R、全频道体育、幻想水浒传、BIO警察、圣龙战记、Q版赛车、十二神徒传说、沙罗曼蛇2、少年街霸、救火英雄、音乐小子、NBA 96篮球、巫术7、梦游美国、空牙2001、坦克大战、拉力赛车、七龙珠、机甲大战、第四次机器人大战、虎豹直升机、蓝色星球、三维舰队、出击战争、怪鸭冒险、爵士兔、GT改版赛车、咸蛋超人、双截龙、最强美少女、机器猫、昆虫物语、阿拉丁魔毯、毁灭战士2、魔鬼赛车、泡泡龙Ⅱ、午夜狂奔、直入禁区、四驱车大赛、96俄罗斯方块、通天阁、水浒演武、豪血寺2、隐型战机(2CD)、雷电实况足球、美少女战士、超级战略、生化危机、太阁立志传2、真人快打3、碰碰车2、怪兽格斗、钓鱼王、竞技格斗场、战斗摔角、铁拳2、山脊赛车2、海底大战争

特价土星原装光碟:

阳光战士160元　真说梦见馆160元　魔法骑士160元　VR战士Ⅱ 350元　95格斗天王450元　卒业Ⅱ 350元　VR战警300元　王国传说210元　USA赛车300元　世嘉拉力赛380元　篮球飞人240元　新忍传150元　真女神转生350元　天竺麻将200元　暴风赛车150元　沙罗曼蛇260元　实况棒球150元　VR排球150元　钢铁雄狮380元　自由神射击230元

土星、索尼光碟EMS特快邮费每5片15元　10片20元,以此类推

今明电子电器专门店

暑假期间大特写：

世嘉Ⅱ型机(台)380元	世嘉土星机 1800元
超任美版(港产)680元	索尼机(PS)2150元
超任美版(日产)900元	任天堂64位机 2500元
龙Ⅲ(超任专用)950元	GB机 360元
龙Ⅲ(双用) 1100元	

暑期大惊喜

"中古货"中加入了3DO、老版土星

暑期兴奋剂

GC—002街机管理器在假日期间备足了大量货源。欢迎来人来函询问,免费提供改街机资料。

今明价目表——时代象征,欢迎索取。

地址:湖南长沙韶山路41号北侧7号

邮编:410011　TEL:(0731)5461253

邮购部:湘粤电器商行长沙车站路37号

邮编:410001　TEL:(0731)2294835

南京 世家游戏机商店 兴达游戏机商店 连锁

原装博士7代+美版+双手柄+双线火牛全套165元,进口世家机(双手柄)380元,新世家卡有百余种。G.B手掌机350元,G.G彩色手掌机850元,松下3DO、NEO、PS、土星等光碟机及超任64位游戏机保证低价销售,供应各类游戏机新软件及周边设备。

代客拷贝超任游戏,每片1元,优质高密1.44M空盘每片1.60元(50片超售,包换)长期办理游戏卡以旧换新、出租业务。

★承接各类机种改接街机业务,专业人员修理各种进口游戏机,质量保证,价格合理。

★以华东地区低价批发各类游戏机、卡,量大更优,并办理邮购业务。(平件邮购全免,特快另计)。欢迎来函来电垂询。

地址:①南京市中央门韶山路104-25号(南京商厦旁向东50米,不过铁道)

电话:025-5612618　陈强　徐小姐

②南京市夫子庙瞻园路、来燕桥头2号亭,兴达

电话025-2248772　范先生

批发热线:025-9048562

图文传真:025-2212108

北京三和游戏一族

特别服务:本店应广大玩友要求,特开设全国范围换卡业务。换卡方法:以本店卡带所售价格为准,补齐差价,另交10%手续费。如:"台球"80元换"西部枪神"90元,补差价10元,手续9元(90×10%)计19元(邮费另付)以此类推。欲交换卡带外观及质量需完好无损,与相应费用放在一起用特快专递寄至本店,邮资每盘卡/10元。

(另本店开设二手货市场,代售二手机、二手卡及各种二手游戏配件。)

机种	单价	邮费	配件	单价	邮费
台湾主板世嘉机(P制)(赠原装卡一盘)	500.00	80.00	日本原装土星解码器(可看VCD)	1580.00	20.00
日本原装世嘉机(P制)(赠原装卡一盘)	570.00	80.00	世嘉、超任两用摇杆大手柄(台式)	180.00	50.00
日本原装世嘉CD机	1300.00	80.00	电脑六键手柄	120.00	10.00
超任套机:美版超任主机+博士7磁碟机(赠10片游戏)	2080.00	100.00	电脑手柄分插	70.00	10.00
日本原装松下3DO32位游戏机(N制)(赠1张原版盘)	1880.00	100.00	多功能通用大制转(N—P)	210.00	40.00
日本原装世嘉土星32位游戏机(N制)(赠1张原版盘)	2450.00	100.00	原装GAME BOY手掌机	400.00	40.00
日本原装SONY32位游戏机(N制)(赠1张原版盘)	2400.00	100.00	GAME BOY皮套	30.00	10.00
日本原装任天堂64位游戏机	2580.00	100.00	日本原装土星手柄	240.00	20.00

本店经营各种游戏机手柄及配件。世嘉卡种类100余种,智冠、光谱、大宇等各大公司的电脑光盘、磁盘40余种,GAME BOY卡20余种,GAME GEAR卡10余种,欢迎来电、来函索取详细价目,2元/份。(本店全部EMS特快专递)

GAME BOY 手掌机兼容卡	18合1(带信长野望、大战略) 7合1(带大金刚、吞食天地) 57合1(带饿狼传说、玛莉3) 5合1(带真人3、饿狼传说) 8合1(带大战略、信长野望)	一律200元	13合1(带世界英雄、阿拉丁) 12合1(带七龙珠、幽游白书) 8合1(带足球风云) 12合1(带侍魂、狮子王) 6合1(带大金刚、机器人大战)	一律200元	吞食天地、世界英雄2 饿狼传说、大战略 95格斗王、斗神传 真人3、12人乱霸 三国志(中文版)、侍魂	一律100元	邮费一律10元



游戏部地址:北京宣武区槐柏树街(宣武艺园北门旁)。乘44、25、45、48路汽车及地铁在长椿街站下,乘61、38路汽车在槐柏树街站下。联系人:刘晓东、翟鹏。联系电话:63043338。邮购部地址:北京市宣武区西便门东里2号楼1107室。联系人:刘迟(只限于信件、汇款、换卡,谢绝来访)。邮编:100053(来函一定请写清您的姓名,联系地址及邮编)

本店重信誉,讲效率,无论邮购或换卡,款到当日发货。有质量问题的产品,一月内凭购货票可调换。望广大顾客光临。

N64——游戏业最后的探戈！

特约撰稿人：叶伟

次世代机种全面比较

1996年6月23日，游戏业界三强鼎立的时代终于到来。

在新机种战争爆发的这一刻，回顾一下业界老大们当初的预言，想必是相当有意思的事情……

SS节节胜利 PS步步紧逼 N64出师不利



世嘉社长 中山隼雄

"……到95年3月为止能够卖出100万台的话，到96年的某个时候就会达到国内200万台、全世界300万台的普及量。其后就会顺利地发展壮大下去了。CD－ROM的读盘时间，以'土星'那种速度是完全能够让玩家接受的。

土星成功与否的关键在于：制作出适合玩家的新软件；VCD的普及；消费意识的转变；教育软件的动向。"

任天堂社长 山内溥



"……当然不能说32位机卖不出去，以零蛋而告终。把街机游戏移植到家庭中，这样的电玩迷连一、二百万都没有……32位机的销量将直线下降，原价打折后的主机是卖得越多损失越大，软件也大都滞销……95年能售出的也就是支撑着整个市场的SFC软件了。64位机也以95年底商战为目标，在劣作叠出、市场崩溃之际，N64将靠少数精锐软件商坚守着市场。"

各主力机种市场分配情况变化表

94年11月	SFC	91%
	PCE	34%
	MD	20%
95年8月	SFC	89%
	PS	31%
	SS	28%
96年4月	SFC	87%
	SS	48%
	PS	44%

★ 5月28日，日本SS 300万台突破、全世界超400万台
5月31日，日本PS 270万台达成、全世界500万台突破 ★

以SS、PS为主力的次世代机群，并没有象任天堂所预计的那样很快倒台，相反却是好调连连，几乎可以用"绝赞发卖"来形容；而任天堂在32位机VB上出师不利，N64的发售日期又一再推迟，从而为次世代机大举侵占市场创造了客观条件。"1996年第一季度任氏亏损20%以上"（日本经济新闻），这些恐怕都是山内溥当初没有料到的。

现在，N64终于横空出世。在这个三国鼎立的时代，它所扮演的角色究竟是曹操、孙权，还是刘备呢？

PART 1 三大主机的背景资料

从世界上第一个游戏"碰球"诞生至今，电玩已经走过了35年的历史。在这段时间里，随着电脑硬、软件技术的提高，各种游戏佳作纷呈，厂商的收益大大增加，从而使电子游戏最终成长为一个重要的娱乐产业。

作为电子游戏一个组成部分的家用游戏机，由于主机的改进而曾经掀起过三次浪潮：80年代初美国诞生了最早的家用游戏机"雅达利"、83年开始席卷全球的"任天堂红白机"、90年代登场的任氏后继机种"超级任天堂"。

雅达利的最盛期也是它的衰退期，由于软件的粗制滥造，它很快便退出了历史舞台。在此之后，任天堂成功地以红白机和超任填补了雅达利留下的真空，从而获得了绝大多数的世界市场，并抵挡住了其他机种的进攻。

现在，任氏的第三代子孙"N64"再次登场了，它的出现则最终掀起了家用游戏机的第四次浪潮。

然而，现在的实际情况与以前相比已大相径庭。发卖仅仅一年半的SS与PS，已经牢牢地控制了很大一部分的市场，是谁也不能忽视的中坚力量。

这两个机种在18个月的时间里，各自达到了近300万台的销量。如果把它们作为一个整体来看的话，次世代机在日本的拥有量已经接近600万台，软件销售量超过4000万份！这个成绩也超过了日本曾经发售的所有其它机种，其进步速度只有SFC可以与之比拟。

数字只能反映一方面的情况。次世代机另一个无法以数字形式来反映的情况是：无论是世嘉还是索尼，他们都拥有不同于任天堂的特点，都是难以取代的。

世嘉是世界街机业的领导者，并且拥有10年以上的家用游戏机制作经验，对家用游戏业情况十二分地熟悉；索尼则是世界家电业和电脑业的巨人，它利用属下的音像娱乐公司（SME）进行游戏设备与软件的销售，在销售网络上亦无可匹敌。

这样看来，任天堂产品独霸家用游戏机市场的可能性几乎不会存在。市场最终导向了多元化。

三大机种两年内的进程表

日期	SS	PS	N64
93.11		索尼电脑娱乐会社(SCE)成立	
94.3	世嘉发表土星模型		
94.5		索尼正式发表“PLAY STATION”名称	
94.6	东京玩具展上展出土星实体及《VR 战士》、《梦游美国》		
94.10	电视广告开始放映		
94.11 21日	世嘉土星、V 土星发售，第一天销售量达 17 万台		
94.12 3日		PS 发卖，店头体验版“DEMOSTATION”开始工作	
95.4.1	日立制作所的 H 土星发售开始		
95.5	土星 100 万台突破，美国发卖开始	PS100 万台突破	
95.6	普及版发售，首次降价至3万4千8百日元		
95.7 21日		普及版 PS 发卖，首次降价至 29800 日元	
95.9		“PLAY STATION GROUP”建立	
95.10		对应软件超过 100 个	
95.11 25日			任天堂初心会展示 N64 主机及《马里奥 64》等软件
95.12	主机再次减价 5 千日元，发售《VR2》，销量突破 200 万台	PS 主机价格放开	
96.1	店头用演示软件《FLASH SEGASATURN》开始		
96.3	发售 2 万日元的新版本土星	发售 24800 日元的“战略配置”	
96.4		《铁拳》销量超过 100 万份	N64 接受店头预订
96.5	《NIGHTS》及 3D 手柄发表，突破 300 万台销量	日本销量 270 万台，世界销量 500 万台突破	美国 E3 展上新作推出
96.6 23日			N64 主机及三款游戏发售

PART 2 利矛坚盾，三大机种各恃所长

3 个 CPU、具高扩张性的 SS





▲外接记忆卡、多人分插等多种外设令 SS 的机主们可以更方便地玩游戏。

从特长上讲，世嘉土星是具有三 CPU(注意不是双 CPU)处理的高速能力、可作无限扩张的“怪物”。

一般的玩家只知道 SS 是双 CPU 处理的主机，但事实上土星还可以搭载 DSP 等辅助处理器。这样一旦三个处理器的能力得以全部共同发挥出来，其效果是难以预料的。

SS 的硬件特点是扩张性高。主机卡带槽中可以插入记录卡、网络卡，甚至是 64 位元处理器，这样可以及时使用最新的技术以弥补机能上的不足。此外，键盘、鼠标等配件也已经相继发表。



▲只有在大型游乐场中才能玩到的光枪游戏《VR 特警》现在在家里也可以玩到了。

世嘉作为世界最大的街机生产商，对 SS 的提携将是土星软件最大的魅力所在——事实上现在已经移植的名作已经过半。此外与之相对应的是，各种配套周边设备(如光线枪、街机摇杆、方向盘等)使玩家在家庭中找到了街机的感觉。

如今，土星在与软件商合作方面进行的相当顺利，非世嘉出品的软件数量占有很大的比例。如果能够有巨作级的软件出品的话，土星的前途无可限量。

具有优异声光效果的 PS



“注重音效和影像”。这个出发点最终使得 PS 拥有了相当出色的 3D 多边形处理能力。由于使用了 NAMCO 和 KONAMI 的街机基板技术，PS 的总和性能相当高。开发环境方面由于配套齐全，软件商能够得心应手进行软件的制作工作。这一点从 PS 预定出版软件数量激增上可以看出。

PS 的概念使得主机变成为一种“有趣的游戏机”，无论是从玩家还是开发商的角度来说，都有很大的选择余地。承袭了索尼制品一贯风格的 PS，在家庭化方面做得非常出色，确实给人们带来了“新时代娱乐系统”的感觉。



▲《土器王纪》中美丽的 CG 画面。

然而，软件过多过滥却是 PS 的一个致命的问题。正是由于主机有着相当出色的三维动画机能，大多数软件商把精力都集中到了画面与音响上，对于游戏性却没有太多的顾及。如《斗神传》这种除了好看几乎毫无游戏性可言的节目比比皆是，无须多久便会使玩家厌倦，这是 PS 急需解决的首要问题。

此外与世嘉和任天堂不同的是，索尼现在还没有属于自己的“专有角色”，游戏制作过于依赖软件商——尤其是南梦宫和史克威尔。离开了其它的制作商，世嘉可以靠《索尼克》和《VR 战士》赚钱，任天堂也可以靠《马利奥》发财，但如果南梦宫或者史克威尔弃索尼而去的话，PS 就会停步不前。

谜一般的正统派主机 N64



N64 是现在所知最少的一台主机。作为业界第一台 64 位元游戏机,每秒可以作 5 亿次加法计算的 N64 确实能力惊人,其多边形处理与贴面技术也几乎是完美无缺的。此外,N64 的开发环境在发挥制作人员想象力方面作了很大的改进,可以说是最适合游戏开发的一台主机。

从红白机到超任,到如今的 N64,任天堂"正统派游戏机路线"得到了延长。

N64 目前最大的问题是价格 - - 尤其是软件的价格,几乎是 CD 游戏的两倍!如果说主机价格较高还可以忍受的话,作为长期投资的软件价格过高就是难以接受的了。此外由于卡带的成本过高,软件制作商所得的利润也大大少于制作 CD 游戏的收益。这样是否会造成 N64 游戏少、价格高的形象,从而走回 NEO · GEO 当初的老路呢?



▲任天堂游戏机的一贯宗旨就是能够老少皆宜,无论谁都能找到自己爱玩的游戏。

SS 性能表	
签约软件商社	350 社(4 月底)
对应软件数	约 280 个
普及台数	300 万台以上(日本)
累计软件销售数	不明
购买者年龄层	中学生 - 一般年龄层
软件平均售价	5800 日元(450 元人民币)
代表游戏	VR 战士 2
CPU	主处理器 SH2(32 位元 RISC)X2 音响处理器 M68000
内存	总计 36Mb(4.5Mb)
图形处理能力	同时发色数 1670 万种以上、专用 CG 处理器阴影描绘机能、肌理描绘机能、贴面机能等
特殊机能	扩大、缩小、回转、变形机能等
卷轴能力	最大 5 层卷轴(带特殊机能)
音响输出	PCM32 音源
画面输出	AV、RF、SVHS、RGB
CD - ROM	智慧倍速 CD - ROM

PS 性能表	
签约软件商社	约 500 社(4 月底)
对应软件数	约 350 个
普及台数	270 万台(日本)
累计软件销售数	约 2000 万份
购买者年龄层	小学生 - 高中生
软件平均售价	5800 日元(450 元人民币)
代表游戏	铁拳 2
CPU	R3000(民用版)32 位 RISC 处理器
内存	总计 28Mb(3.5M)
图形处理能力	同时发色数 1677 万种、36 万个多边形/秒处理能力贴面机能、MDEC 动画再生机能
特殊机能	最大 4000 个单角色分辨率
音响输出	PCM24 音源
画面输出	AV、SVHS、RGB
CD - ROM	倍速 CD - ROM

N64 性能表	
签约软件商社	70 社(日本 50 社)
对应软件数	年内 20 - 25 个
普及台数	初期推出 50 万台
累计软件销售数	——
购买者年龄层	——
软件平均售价	9800 日元
代表游戏	超级马里奥 64
CPU	R4300i64 位 RISC 处理器
内存	RAMBUS DRAM 36Mb(4.5M)
图形处理能力	同时发色数 209 万色、内藏专用音响处理器、图形处理器、取样描画处理器
音响输出	ADPCM64 音源
画面输出	AV、SVHS

PART 3 各机种软件战略及今后展望

世嘉土星与"土星家庭"

高度移植的街机作品源源不断,游戏性高的节目极多! SS



▲近年来大人气的街机节目移植到 SS 上都获得了成功,并成为目前 SS 游戏的台柱子。

街机作品的移植是世嘉土星战略中最重要的一环。从 AM2 的《VR 战士》系列开始,街机制作部门与家用游戏制作部门通力协作,使得高质量的移植作品得以实现。此外,原创游戏的完成度也相当高,如《飞龙》系列,使 3D 射击游戏达到了前所未有的高峰。《飞龙》的成功也促进了世嘉内部各部门之间的竞争,从而大大提高了土星游戏成品的质量。

另一方面,非世嘉的其他商社游戏的移植工作也进行得相当顺利,这其中尤以 CAPCOM 的《VAMPARE HUNTER》和 ATLUS 的《首领蜂》这两类 2D 游戏为代表。与其他机种相比,土星的 2D 画面处理能力更受到玩家与业界的好评。

针对 SNK《'95 格斗之王》这种使用 CD - ROM 后会使读盘时间大大增加的游戏,世嘉首次尝试了使用卡带作为辅助手段的《TWIN ADVANCED ROM SYSTEM》,其优异的完成度不仅证明了使用这种手段的正确,更证明了土星的扩张性完全可以信赖的。

发售一年半以来,世嘉围绕着街机移植游戏所作的战术已经获得了巨大的成功。接下来的任务,是逐渐将重点转移到其它软件商社上。今年土星将会推出经过长时间策划制作的大型 RPG,相信一定会获得极其丰富的收获。



▲《VAMPARE HUNTER》(恶魔战士)是继《SF ZERO》之后 CAPCOM 的又一人气力作,利用 SS 表现得相当完美。



▲SS 的 RPG 和 SLG 制作计划很庞大,甚至还有台湾的著名厂商制作的中文 RPG。看,SFC 上大受欢迎的《亚鲁巴战记外传》也将在 SS 上登场。

SS 3D 制作系统进一步完善，多边形游戏超进化期待！



▲《NiGHTS》不但图像出众，游戏性也是很强的。



▲SONIC 也进入格斗游戏了，瞧它细胳膊细腿。

有机会一睹世嘉最新的原创游戏《NIGHTS》的玩家，对土星的 3D 处理能力一定会有全新的认识。这个全 3D 多边形即时处理的游戏，采用了许多土星新开发出的机能，堪称世嘉 3D 技术的结晶。

如果单单从技术的角度上来说，已经正式推出的街机游戏《对战索尼克》是最令人难忘的。那种柔和的动感使你完全忘却这是一个多边形的游戏，而产生观看动画片之感觉。该游戏已经宣布了土星版的移植计划，显然，制作小组会再次使用新技术来达到这种效果，这也表明 SS 的多边形处理能力完全可以再一次得到提高。



▲如果 SS 上推出《VF3》的话，是否要加卡呢？

土星是对技术力要求很高的机器，随着开发环境的进一步完善，它的能力正逐步展现在开发人员的面前。对硬件研究者来说，几乎每天都会找到一种新的技巧，土星的限界显然难以估量。

SS 版本的《VR 战士 3》如果正式发售，肯定会成为游戏业上的一个新神话。如果以土星的机能便能够做到这一点，那只能说明我们现在对它的了解真是太少太少了。

SS 世嘉事业部长冈村秀树谈土星未来的战略

业界三分天下以后，土星最大的优势主要是其“2D、3D”表现的自由度比较平均，比起其他机种，SS 可以制作的软件的式样更多。未来游戏的发展方向固然是以 3D 为主，但是如果过于偏颇，未必适合玩家的胃口。此外，世嘉本身的软件也使土星具有强大的魅力。

今夏以后，土星将以 RPG 为中心发表大量的作品，这其中有一些是以前没有宣布的，另有一个是可以进行网络游戏的 RPG。

说到网络，当然少不了提到土星的英特网接口，但这只是一个方面。作为游戏机来说，SS 主要会在网络对战方面作较大的发展，这将是非常有趣的。引入网络概念之后，原有的游戏系统将会发生很大的变化，希望从此以后能够构筑起一个全新的游戏世界。

随着软件游戏性的进一步提高，世嘉新研制的 SS 立体手柄就可能会成为将来土星的标准配置，此外其它类型的手柄——甚至是同街机完全相同的手柄也都会出现。

基本上，土星下一个目标就是在今年年末、明年年初左右达到日本国内 500 万台的销量，这是当初就制订下的计划。现在看来，土星在次世代机群中成为首选机种已经是可以保证的了。

比例(截止至 5 月 25 日，游戏总数为 256 个)

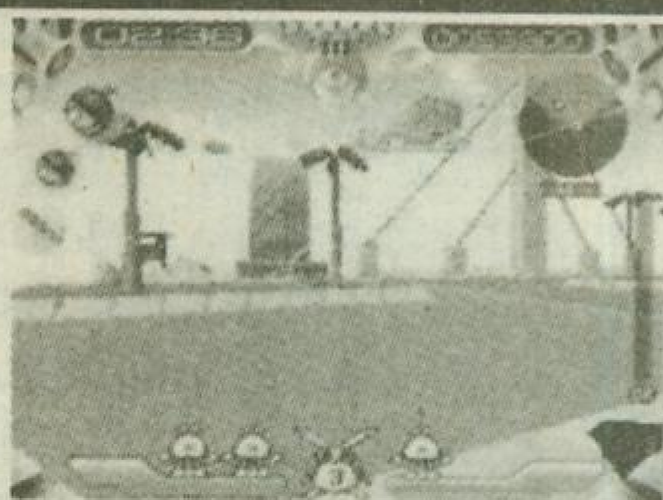
ACT	15%	RAC	4%
STG	11%	ADV	10%
SLG	10%	TAB	15%
RPG	7%	PUZ	7%
SPG	8%	ETC	13%

土星软件销售业绩 10 佳

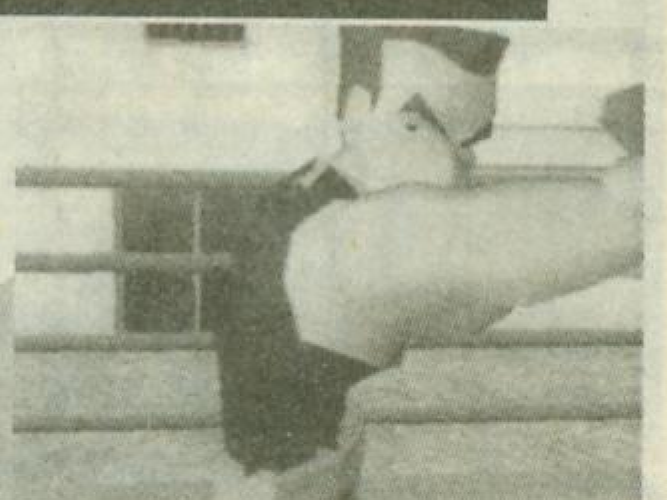
1	VR 战士 2	3D－ACT	SEGA	6	VR 警察	3D－STG	SEGA
2	世嘉拉力	RAC	SEGA	7	VF 完美版	3D－ACT	SEGA
3	VR 战士	3D－ACT	SEGA	8	铁甲飞龙 2	3D－STG	SEGA
4	梦游美国	3D－RAC	SEGA	9	街霸 ZERO	ACT	CAPCOM
5	恶魔猎手	ACT	CAPCOM	10	95 格斗之王	ACT	SNK

索尼的又一利器 PLAYSTATION

PS 高超的 3D 处理能力和开放的开发环境，集结所有游戏的 PS



▲《JUMPING FLASH!》获得好评后迅速推出了 2 代。



▲《BOXER'S ROAD》是一款含育成因素的 SPG。

“所有游戏在这里集结！”这是当初 PS 发售时的一句广告语。PS 的软件战略也可用此一言以蔽之。从原创游戏，到街机与电脑移植作品，到 ACT、STG、RPG 等等，丰富的软件种类是 PS 最大的财富。现在，PS 保持着次世代机软件数量最大的记录，这个局面与索尼的努力是分不开的。

此外，PS 的开发环境也相当优越。提供给软件商们的开发器材价格低廉而系统充实，这为更多商社的加入做好了准备，也有利于新创作人员的发展。在商品的流通环节上，索尼有着其他会社不可能拥有的便利网络和市场调节手段，未来还将会有不少针对玩家的优惠措施。



▲瞧瞧这些栩栩如生的 CG 人物，《铁拳 2》能不走红吗？

索尼的孜孜不倦使得 PS 的硬件机能获得了很高的评价。与此相反的是，一年半以来发售的 287 个游戏，绝大多数都受到了业界的指摘，被评论为“未及中等水平”。游戏性缺乏确实是该机种普遍存在的问题，但是相信随着时间的推移和自然的淘汰，会有一些画面、音响以及游戏性均十分优异的作品问世。



▲哇，这么多游戏！请问多少钱一斤？！

在 PS 的软件中，不光有突破了 100 万份销量的《铁拳 2》，还有彻底追求 3D 效果的《JUMPING FLASH!》和高度独创性的《BOXER'S ROAD》等实验题材的作品。这些软件今后的取向值得注意。

人气大作的钥匙掌握在南梦宫、柯纳米，还有史克威尔的手中 PS





▲手持各种武器的战斗的狠斗，这就是《SOUL EDGE》。

▲用32位机能制作的大作《FF Ⅶ》当然是值得期待啦！

具有丰富软件数量的PS，今后的主要计划围绕着几个大作展开。

南梦宫方面，将移植今春推出的街机作品《SOUL EDGE》。该游戏是使用武器的3D对战格斗节目，画面华丽、爽快感出众。由于该游戏是在与PS完全互换的SYSTEM11底板上开发的，所以没有人会怀疑PS版本的移植度，相信会象《铁拳2》那样作更大的改进。

柯纳米的《VANDEL HEARTS》是今夏令人注目的RPG大作；史克威尔则有着人气度第一的《FF7》。这两家公司今后的系列作品都是值得期待的。

从表面上看，索尼与各软件公司保持着非常友好的关系，这主要是其缺乏自身独立的创作队伍所导致的。必须正视的是，南梦宫也好、柯纳米也好、史克威尔也好，都是唯利是图的软件会社，谁也不能保证它们会从一而终。索尼把未来寄托在这些公司之上，并非是绝对保险的——N64的今天就是一个很好的例子。更何况，这些公司都已表态不排除加入其他机种的可能性，这对PS来说是一个危险的信号。

PS 索尼企画部长佐伯先生谈PS今后的战略

PS的优越之处在于开发环境的完善，对创作者来说其才能能够得到很大的发挥。这是具有很大魅力的。

至于与其它机种的对抗策略，索尼并没有特别考虑过。PS总的发展方向仍然根据公司的基本计划在一步步的进行中。

最初在PS发售的时候，我就想过以前游戏界限恐怕会因此而扩大，现在更坚定了我的想法。今后索尼将会在游戏产业的扩大方面有进一步的发展，新类型的软件和新软件制作人会纷纷诞生。到时候也许会有人说“是这个人啊！”或是“是这个东西啊！”，那就表示索尼的计划成功了。

除此以外，索尼会就玩家对PS的建议和意见，在最近发表一次对答，这也将表明PS的未来发展方向。

以后的目标嘛……自然是达到国内500万台的销售量，请各位大力支持。

比例（截止至5月底，游戏总数为287个）

ACT	16%	RAC	5%
STG	14%	ADV	7%
SLG	13%	TAB	15%
RPG	3%	PUZ	9%
SPG	8%	ETC	10%

PS软件销售业绩10佳

1	铁拳2	3D－ACT	NAMCO	6	阿克传说	RPG	SONY
2	铁拳	3D－ACT	NAMCO	7	BIO HAZARD	ACT/AVG	CAPCOM
3	山脊赛车完美版	3D－RAC	NAMCO	8	机动战士高达	3D－STG	BANDAI
4	山脊赛车	3D－RAC	NAMCO	9	心跳纪念品	SLG	KONAMI
5	斗神传	3D－ACT	TAKARA	10	斗神传2	3D－ACT	TAKARA

史上机能最强劲的任天堂64

全多边形机能加立体手柄开拓游戏新大陆的N64 N64



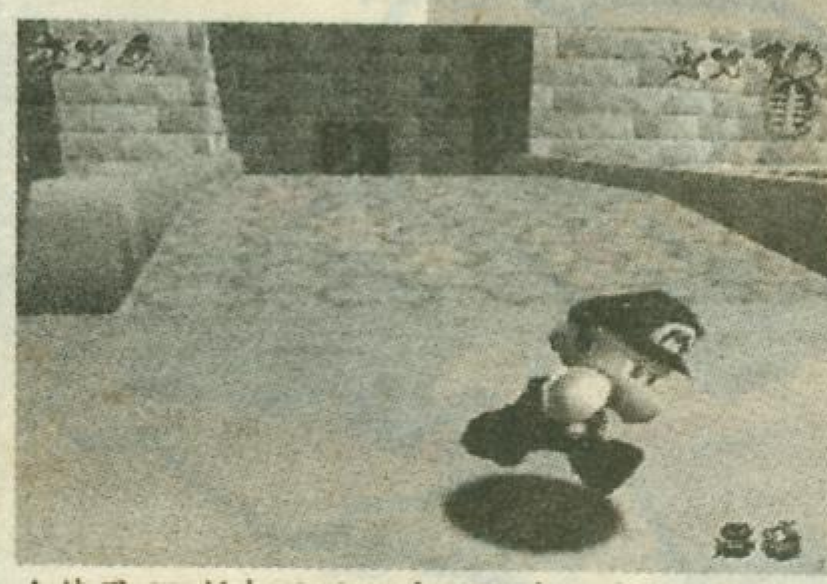


▲在美国，N64的节目正如火如荼地制作，其中不乏大作。看《杀手学堂64》及《STAR FOX64》（改由老美制作啦？）即将完成，它们都是曾在SFC上大获成功的作品。

“N64改变了游戏。”任天堂在其64位机的宣传广告上这样说道，与此相对应的，是屏幕上3D手柄和灵活溜动的马里奥。卡带加上64位CPU的高速处理机能，使N64在角色的反应和灵活度方面明显高出一筹。

也正是因为卡带的缘由，加上主机强大的3D处理能力，使得N64不可能再制作同次世代机相同的游戏节目。如果它要获得成功，就必然要制作一些容量不大、但游戏性却相当出色的三维软件，配合匠心独具的立体手柄，确实能够给电子游戏带来新的感觉。

N64的主要问题还是在所选用的媒体上。事实上CD－ROM已经被证明是一种非常适合家用的媒体形式，而且与当今多媒体时代相吻合，其性能价格比也相当优越。而卡带不仅会限制软件开发商的创意和想象力，而且又无法满足开发商在利润上的要求，这样造成开发工作踌躇不前也是自然的。虽然现在已经有不少会社加盟N64（包括柯纳米），也有不少软件登上了制作计划表，但是真正确定了出版日期的，除了与主机同时发售3个游戏外一个都没有，这也从一个侧面反映了软件商们那种犹豫不决的心态——而这种心态完全是由卡带这种媒体形式所带来的。



▲使用3D摇杆让马里奥转圈奔跑感觉非常流畅，这是普通十字键所不能达到的。

在N64发售后的一年之内，并不会推出专用磁碟机系统。那么，单单靠卡带是否可以达到任天堂原定的目标？这是很难预料的。此外，如果N64所创造的新游戏世界由于过于新潮而不能为普通玩家所接受的话，任天堂未来肯定将陷入苦战。



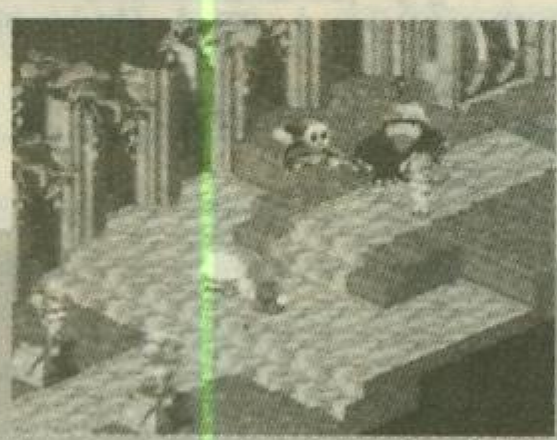
▲传说中的64DD系统不知何时才能面市。

N64 以超任游戏为中心强力的反击

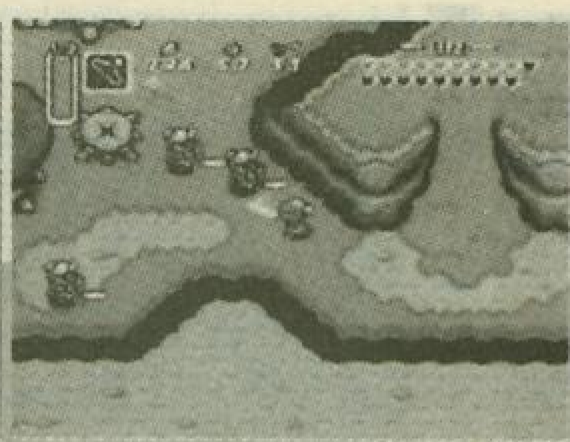
N64 最重要的武器显然就是翻炒超任时代的冷饭。比如现在推出的马里奥就是一例，与此相同的还有《马里奥 RPG2》、《马里奥赛车》、《赛尔达传说》等等。 但是令任氏头疼的是，史克威尔和南梦宫已移情别恋，一时半会儿看来难以破镜重圆；ENIX 神秘莫测，至今没有表明正确立场，业界也一直流传着它与 SS 的陈仓暗渡；显然，如果没有这三家公司的协助，N64 根本没法做出一锅香喷喷的蛋炒饭。

看来，至少在今年以内，N64 在软件方面是不会有太大的起色了。从来都是对 RPG 和 SLG 情有独钟的任天堂，居然没有一个文字游戏登上 N64 的发售计划表，这是令人十分无奈的事。

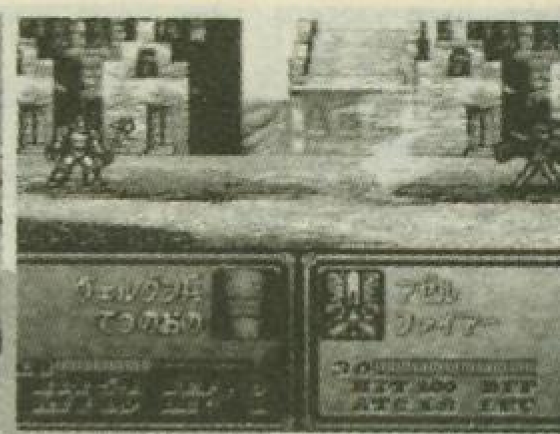
如果，新型磁碟机系统被证实了是一种合适的媒体环境，在利益的驱动下大公司必然会考虑加盟。也许 N64 真正的反击一直要到此时才能展开——但是以目前 N64 的性能来看，这一击是相当可怕的。



▲NINTENDO 与 SQUARE 携手制作的《马里奥 RPG》在 N64 上推出续集的话，效果想必会更人吃惊的吧！



▲老牌 A·RPG《赛尔达传说》也已开始制作 N64 版了，仍旧由宫本茂负责监制。



▲任天堂的超人气作品《火炎之纹章》系列会在 N64 上推出吗？我想答案是肯定的。

N64 任天堂宣传部部长今西弘史谈 N64 今后战略

主机的对象年龄层主要定在小学生到中学生，与原来的用户层基本相同。

次世代机对 N64 根本不会有任何影响，因为这根本是两种完全不同的机器。N64 的能力之大，不是次世代机能够达到的。它能够制作"活"的游戏，所提供软件质量高、对玩家充满魅力，符合玩家的要求。

基本上预计明年 3 月在日本能够达到 360 万台的销量，在主机普及之后价格必然会有所下降，到那时发展就会一切顺利了。

最新消息 如期发卖的 N64 出师不利 N64

N64 于 6 月 23 日如约发卖，初日的出荷量 30 万台。到 6 月底为止再追加 20 万台，到 7、8 月以后预计每月出荷 50 万台。任天堂计划在 97 年 3 月末达到国内 360 万台，美国 140 万台合计 500 万台的目标。

以上是 7 月 5 日日刊的消息，但据本刊驻日本特约记者常春发回的消息，按照 7 月 1 日的情况来看，因到今年秋天为止只有 3 个软件，而使 N64 的销售量进展缓慢，商店里的 N64 堆积如山，其软件的销售情况（和机体同时构入情况）：《马里奥 64》99%，《飞翔之翼 64》54%，《最强羽生将棋》3%。另，SETA 公司开发出互通于 N64 的业务用机板。

PART 4 最终的决定究竟是……

SS、PS、N64。

如果是有钱有闲的主儿，相信不会作任何考虑：通通买下吧！然而对绝大多数玩家——尤其是国内玩家来说，只能在其中选择一、二了。那么究竟该作何决定呢？





▲瞧，马里奥、大金刚、索尼克、VR 战士、SCE 三姐妹你喜欢哪一个呢？

要素一：价格

N64 的价格相当昂贵，尤其是软件更厉害，几乎超过光碟一倍。是否值得作这番投资？请仔细考虑一下。

要素二：软件数量

如今软件数量的多寡依次为 PS、SS、N64。当然真正值得玩的游戏也就是那么几个，但是可选择的种类多少也是重要的因素。

要素三：角色的魅力

世嘉的《索尼克》、《VF》系列；任天堂的《马里奥》系列；PS 现在靠的是南梦宫和史克威尔。到底那些角色是你最为心仪的呢？作一个最正确的选择吧。

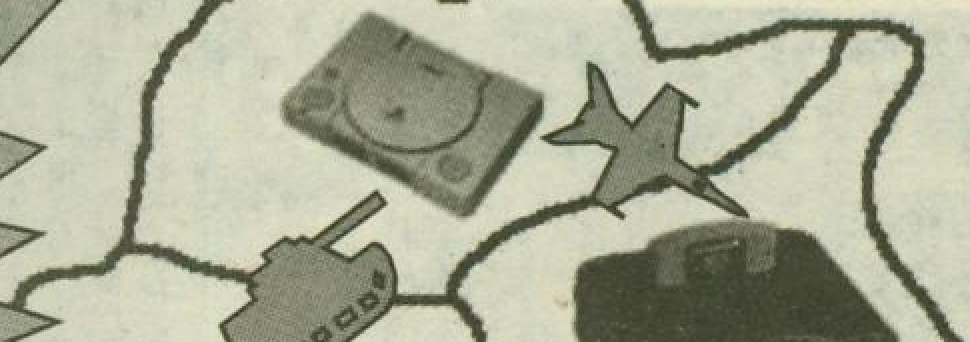
要素四：多聊聊

不要总是一个人苦思冥想。找一个同道的朋友商量一下，看看别人是怎么看问题的，这样对自己也会有很大的启发。

要素五：未来性

游戏主机的扩张性能是未来性的主要内容。仔细研究一下这三大主机的未来性，在今天作出明智的决断吧！





责编/北大

PS专用开发工具发售,INTERNET情报交换网建成!

SCE(SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.)于5月11日开始实验其“网络小子”计划,并发售专供PS使用的软件开发工具及招收会员。该计划的核心部分是会员可以通过INTERNET上的专门站点获得开发资料及会员的情报交换,从而使用开发工具自行制作PS软件。



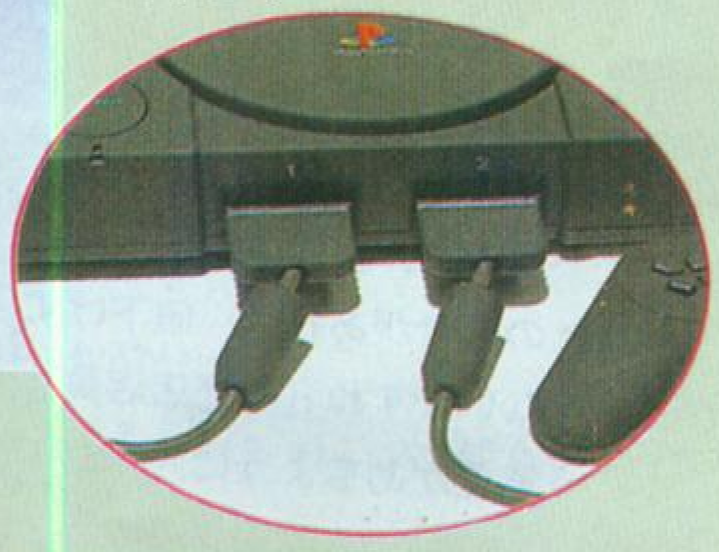
▲这就是会员专用的黑色PS,其配制与一般的套装机有很大区别。

目前,正在限定募集有志成为个体开发者的会员两万名,并向会员出售开发设备“SITATAKITO”(音译),其中包括会员专用PS及软件开发工具各一部,价格为120000日元(约合10000元人民币)。

制作者先在IBM－PC上将游戏编制好,然后通过输送线输入PS主机,就可以玩了。由于世界范围内INTERNET用户很多,这项计划如果成功并有所发展之后,会不会对家用机的软件开发业产生深远影响呢?

详细入会办法可在SCE的HOME PAGE上找到,地址为Http://www.SCEI.CO.JP。

▼手柄连接线上有抗干扰的装置。





▲这是与IBM－PC的通信连接线,用于数据的传输。

通过游戏宣传饮料,《VF KIDS》JAVA TEA原创版登场!



▲在普通版中也有JACKY手持JAVA TEA的画面。

本刊曾介绍过的SD版《VR战士KIDS》将于7月26日发售,而该游戏还有专为宣传罐装饮料JAVA TEA宣传的版本。

▼这个广告画面在普通版中是见不到的。



▲这是以JACKY为主的JAVA TEA原创版的CD封面,右下角有“非卖品”字样。

▼只要在便利店“SEVEN ELEVEN”中购买500日元以上的该公司饮品,就有得奖机会。







JAVA TEA的制造商“大冢ベバレジ”自5月22日开始在连锁店“SEVEN ELEVEN”中开始有奖宣传活动,该奖品就是SS游戏《JAVA TEA ORIGINAL VF KIDS》。这款游戏与普通版不同的是,游戏过关后会有JACKY正在喝JAVA TEA的广告画,CD封面也与普通版不同。

宣传活动于6月20日结束,相信这款具有纪念意义的游戏将成为VR迷们收藏的珍品。而这次利用游戏来宣传饮料的活动也显示出游戏业的影响面正逐步扩大,并成为人们瞩目的焦点。

伦敦举办 ECTS 96展，PS大受瞩目！



▲巨大的 SCEE 展区内非常热闹，显示出 SONY 的实力。



▲日本厂商对于欧洲市场非常重视，有许多厂商前去参展。



▲今年秋天的 SCEE 仍然定在伦敦的这个会场举办，相信也会成功进行吧！

4月14日－16日，在英国伦敦召开了"ECTS(EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW) Sping 96"展览会，这是欧洲最大的游戏及周边设备展示会，定在每年春秋开展。

会场内最引人瞩目的是 SCEE (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPA) 的展区。索尼的展区是会场内最大的，场内展示着多款在日本大受欢迎的 PS 游戏，《铁拳2》、《斗神传2》、《山脊赛车》等都被参观者争相试玩。

另外，GT 公司的展区内所展示的 SS 游戏《DOOM》和《真人快打Ⅲ》也颇受欢迎。

KONAMI 正式参入 N64，并发表五款软件！

日本大人气厂商 KONAMI 正式宣布加入 N64 的制作阵营，并发表正在制作中的五款游戏的标题，其中包括：《伍佑卫门的冒险》、《棒球》、《足球》、《高尔夫》、《麻雀》(以上均为暂定名)。KONAMI 称制作这五款游戏都本着最大限度(？)地活用 N64 的机能，充分体现 N64 圆滑的 3D 表现力及运算速度高的特点。公布的五款游戏均将于8月22日－24日在东京国际展示场召开的"东京游戏展'96"上展出，想必届时会看到实力不凡的 KONAMI 所带来的震撼吧！



▶在 SFC 上活跃多年的系列作品《伍佑卫门》到了 N64 上会 3D 化的吧！





◀▲这两款 SPG 都是 SFC 上极优秀的作品，如果用 N64 的强大机能来体现的话会更具魅力吧！



▶《恶魔城》系列自从 FC 时代就倾倒了无数玩家，快点推出 N64 版本吧！

另外，KONAMI 的许多热作也都表示会在 N64 上制作，如《极上Q版沙罗曼蛇》、《恶魔城》等。从发表的五款游戏中来看，有三款都是 SPG(体育类)，想想近几年 KONAMI 在 SFC 上制作 SPG 的成就(尤其是《实况世界足球》系列)，这些游戏颇为让人期待呀！KONAMI 曾宣称："KONAMI 才是 SPG 的天王"，真的是这样吗？让我们 N64 上见分晓吧！

机种 SFC | 厂商 HUDSON | 类型 SLG | 容量 24M

EARTH LIGHT LUNA STRIKE

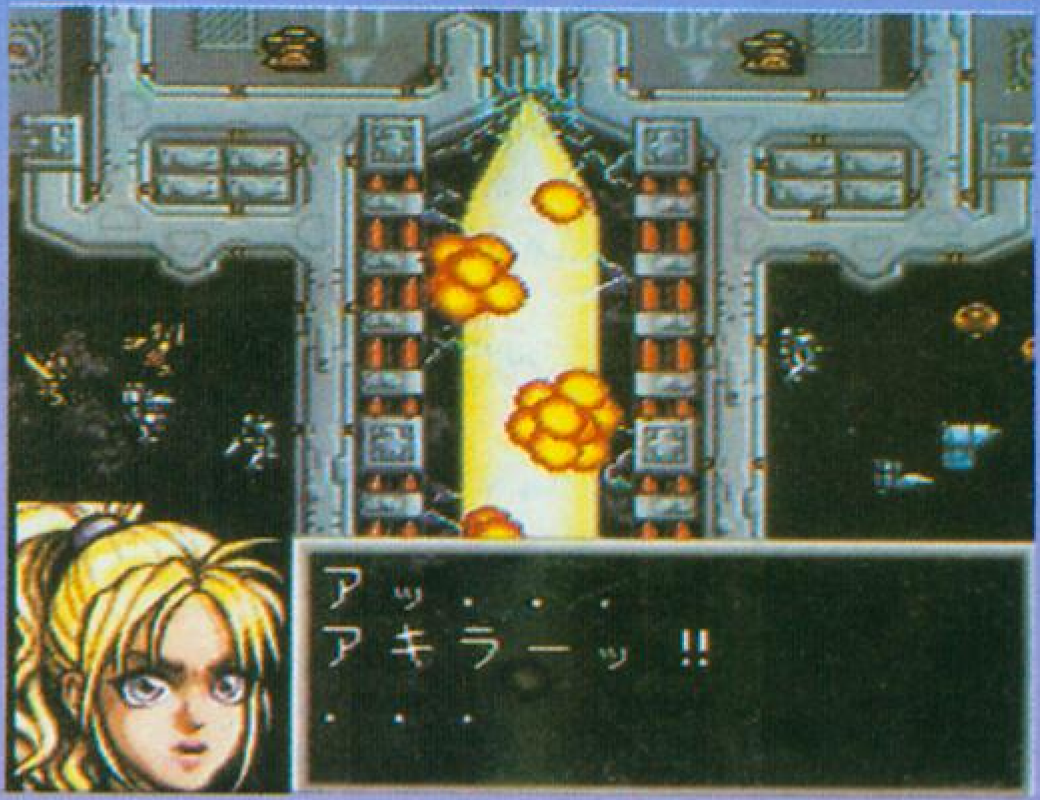


地球之光 卢那作战

HUDSON 的自信作，本格派机器人 SLG 发动！

又是一款以宇宙战争为题材的游戏，作为超任的《EARTH LIGHT》的续作再次以其雄浑的气势和类似《第 N 次机器人大战》系列作品的场面向玩家们献上。

故事大致叙述了在遥远的未来，人类半数以上已经离开地球，移居宇宙。移居初期，资源的供给还依赖于地球，同时也在茫茫宇宙之中进行其它资源的开发。此时在地球连邦附近的一个横暴组织向正义伸出了毒手，无论他们要做什么，为了全人类的命运，战士们再次集结，协同各路机器人向恶势力挑战！（故事似乎有些老套吧！）



▲多难的地球又一次遭到了邪恶组织的侵略，快驾驶心爱的机器人，去战斗吧！

基本系统是前作《EARTH LIGHT》的继承！

基本系统几乎与前作《EARTH LIGHT》一样，是回合制的 SLG，当完成一定的条件后就可以通过一关，并可以做一些修补，与《第 N 次机器人大战》有点象。战斗中有精彩的过场动画，攻击的方法也有很多，选择最合适的攻击方法有效的打击敌人吧！

迫力的战斗画面，钢铁巨人的对战！



▼阵形的选择也是很重要的，难道这是三国时代吗？！



▲战斗画面非常具有动感与迫力，还可以使用地图兵器。



独具特色的司令官培育系统！

游戏中，各位年轻的宇宙军人驾驶着被称为"HU 兵器"的人型机器人与敌军进行战斗。每当打败敌人而获得足够的经验值就可以升级，而每种机器人的性能都是不同的。值得一提的是机器人的设计者是参与著名作品《GUNDAM》机械设计的大河原邦男。

达克・克盖尔



德国籍，26 岁。是敌军中最受部下信赖的司令官，唯美、冷静并且沉着。

戴莫・托尔基



英格兰系人种，35 岁。非常阴险狡诈的敌人，可他居然喜爱钢琴。

阿基拉・斯通准尉



热血汉类型的主人公

日本籍，21 岁。血气方刚的年轻人，作战时勇猛无比。

迪娅娜・科萨准尉



忧郁而可爱的蓝眼睛

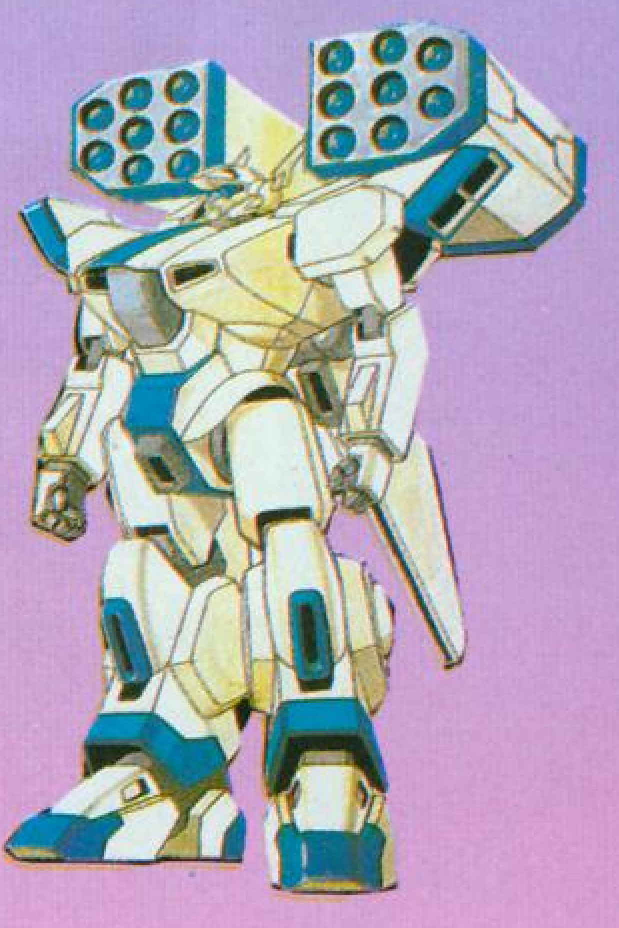
意大利系人种，18 岁。性格开朗，行动迅速，可以冲入敌阵使其混乱。

泰德・卡迪准尉



留背头的沉默男子

英格兰系人种，20 岁。自信的他冷酷与虚无，战略及战术的技能最强，喜欢夜游。



▶大河原邦男设计的机器人形象很漂亮，在游戏中扎托斯是泰德的专用机，对肩射武器非常得意。

F-16

跃入A'can电玩世界

轻松升级

玩家不必重新购买或丢弃原始的
，就可以不费工夫地将A'can的

图型加速

1.图型处
· 背景
· 放大、缩小、旋转
· 同一画面中
· 纹理描

2.系统
· 高速DSP（数值运
· 系统VRAM能

3.几何运
· 3D三
· 最高演算性能225万

4.音效及
· 增加一组 2 Chan

全国各大城市
百贷商场有售

北京服务维修中心
Tel:(010)6182191
上海服务维修中心
Tel:(021)64312267

COMBAT & FIGHTING



音速飞龙
设计：钜崴科技
类别：动作冒险

龙为了要报爷爷被人暗杀的一箭之仇，面对着邪恶势力踏上征战的旅程，游戏操作简单且容易上手，画面卷轴更是有如行云流水，加上地形错综复杂的各大舞台与令人心跳加速的限时挑战，构成此款功力非凡的大作。

鸟笼院
设计：敦煌科技（恒茂）　　类别：格斗动作



话说不远也不近的古代中国，某处聚集着一群身怀绝技的高人，为了彼此武功高低而引发一场可笑的战斗，游戏人物采用可爱圆胖的卡通造型，背景的布置与画工更是搏君一笑，再加上各种夸张无比的必杀技招式，将会带给您完全不一样感受的格斗爆笑快感。



本土化·中文化



超级光明战史
设计：精讯资讯　　类别：战略角色扮演

在历经一场生死边缘的搏斗后，勇者用六颗神秘的宝珠将魔王封印起来，好景不长，一股可怕的邪恶势力，眼看着即将卷土重来……本游戏改进电脑版本的所有缺点，紧凑的剧情和耐玩度是玩家有目共睹的，千万不要轻易错过哟！

恐龙战记
设计：敦煌科技　　类别：战略模拟



古老神秘的东方原是人类与恐龙共存的和平世界，北方的恶神却施行暴政统治，使诃母大陆陷于一片阴影中……本游戏超现实主义和拟真的战场设定，所有的恐龙都可以自由地成长、进化与合体，是一款极为杰出的巨作。

★ ★ ★

永不褪色

★ ★ ★ ★

机，只需添购这组终极震憾的界面
提升到与大型电玩媲美的程度。

特点说明：

能增强：
达10层
晶球的特效功能加倍
分辨率高达640
阴影绘制

增强：
高达28MHz(14Mps)
倍至256K Bytes

能增强：
面贴图器
(75万Polygon/区块)

能增强：
ADPCM 语音功能

SUPER

Acan

生产厂商

中颖电子（上海）有限公司

电话：021-64086220

传真：021-64701369

地址：上海市田林路132号

邮编：200233

3D GRAPHIC



地心历险记

设计：台软科技

类别：立体迷宫角色扮演

未来的地球环境产生巨大变化，人类终于领悟与遭受到亲手种下的恶果，为了找寻最后生机，探险队伍深入神秘黑暗的地底当中，游戏采用拟真的3D立体显示画面，并且搭配毫无冷场的即时战斗与多线式剧情及结局，将会带给玩家无比的震憾与强烈的临场感。

中华职棒联盟1996年版

设计：全崴资讯　　类别：运动棒球

本款游戏提供三种完全不同的游戏模式，适时穿插生动活泼的语音，加入完全模拟职棒赛程与融入体力恢复的实际设定，使得游戏的魅力升到最高点，这是棒球迷们所热烈期待的游戏，让您深刻地体会到如临现场的热闹气氛。





本土化·中文化



叛星

设计：宏申科技　　类别：战略模拟

在遥远的太阳系中，一个叫达那的星球，正在发动对抗帝国的侵略行动，游戏剧情采用战略多线的方式，丰富的过场动画与图形视窗的操作界面选项，加上立体斜角六方格的地形移动和精心设计的机械人，使本款游戏趣味十足。

非洲探险

设计：熊猫软体　　类别：益智对战

十九世纪中叶掀起一股非洲探险热潮，慕名而来的六位名人谁才能成为最富有的人呢？改编自同名纸上游戏，您要运用策略不断地在内圈与外圈之间游走，一面累积资源一面打击对手，是与好友同乐的选择。



an

NiGHTS into dreams...

深夜入梦



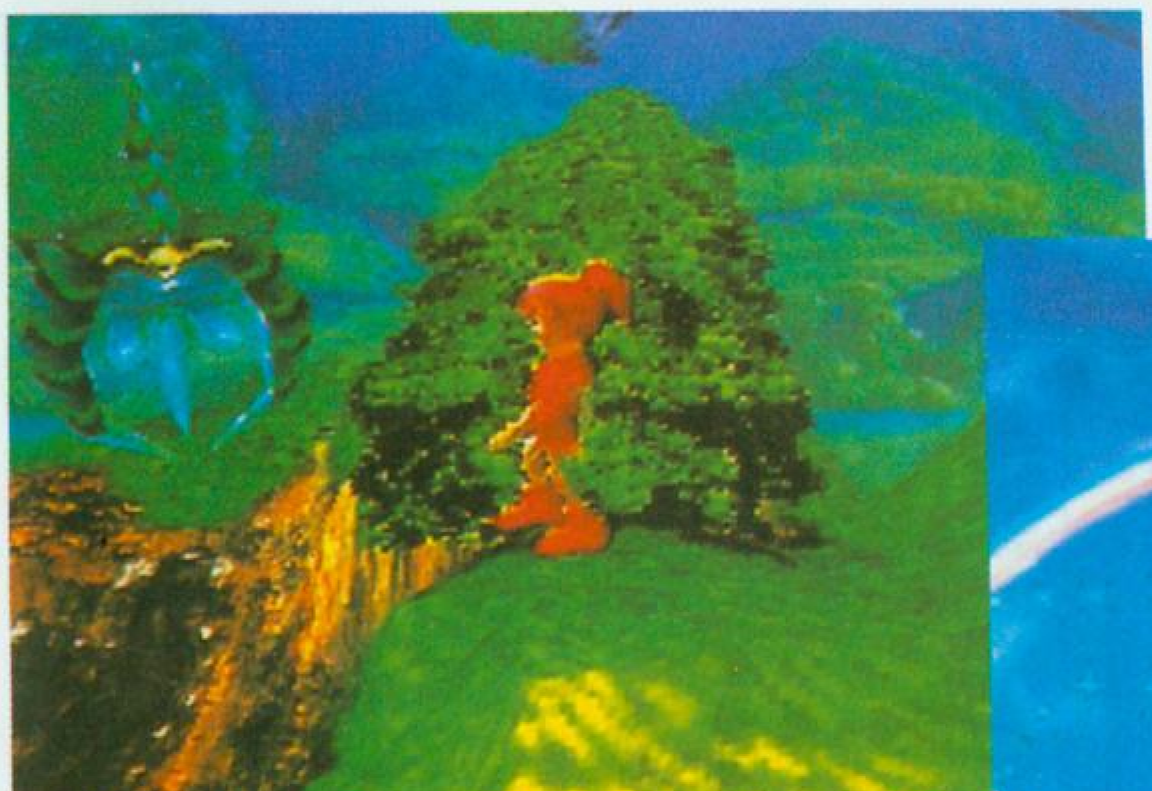
SS	厂商 SEGA	类型 ACT	媒体 CD-ROM
	发售日 96年7月5日		

也许当你看到这篇介绍时，已经玩过那个传说中的《马里奥 64》了，对它所展现的 N64 的机能也有所了解，那么请你再来看看这款 SS 的同类游戏《NIGHTS》吧！这款

全新感觉的动作游戏于 SS 登场！

▼游戏具有同《SONIC》一样的速度感，而这次确是在 3D 的世界中，象演杂技一样在空中旋转飞行。

在空中体验飞行的刺激





自由自在地漫游

▲游戏中的画面的确非常漂亮，看不到那些"棱角分明"的 POLYGON！

由 SEGA 公司制作《SONIC》的原班人马来制作的游戏，采用了全新 CG 技术，使得 3D 的背景非常漂亮及真实，并且还研制了一种"模拟"控制器对应此类游戏。显然，SEGA 的想利用《NIGHTS》来与《SUPER MARIO 64》别别风头，而目前 SEGA 也将 SS 的机能"吃"得比较透了，相信会有一场硬碰硬的战斗的。

这就是不可思议的梦中世界

每个人都会做梦，你有没有梦见过自己在天空中自由地飞翔呢？游戏中的两名主角都在自己的梦中来到了一片神奇的世界，并在那里与一名被咒语束缚住的精灵 NIGHTS 合体，将恶梦中的敌人打倒……



埃利奥特

居住在 TWIN SEIZE 的 15 岁少年，性格非常冷酷，爱好并精通篮球，但有一天被同学将手中的球轻易夺去而感到屈辱，于是晚上便来到白雪覆盖的『恶梦的世界』中……



克拉莉丝

住在 TWIN SEIZE 郊外的 15 岁少女，自幼生长在艺术家庭的环境中，很想成为一名清纯派的歌星，虽然现实是残酷的，但她并没有自暴自弃，因而进入绿色草原『美梦的世界』中……



NIGHTS

梦中的世界分为住着 NIGHT PEARN 的『美梦世界』和住着 NIGHT MAREN 并由 WISEMAN 统治的『恶梦世界』，而 NIGHTS 就是被称为『恶梦英雄』的精灵，它被 WISEMAN 用咒语困在『梦之狭间』中，而当主角进入梦境中时，WISEMAN 正要消失『美梦世界』，只要主角找到 NIGHTS 并与它同化，就可以随意在梦的世界中翱翔……



▲这是住在"美梦世界"中的无邪气并快乐的 NIGHT PEARN。



▲这些就是靠人们的恶梦而繁殖生存的、行动和生息都非常不可思议的恶梦生物——NIGHT MAREN。

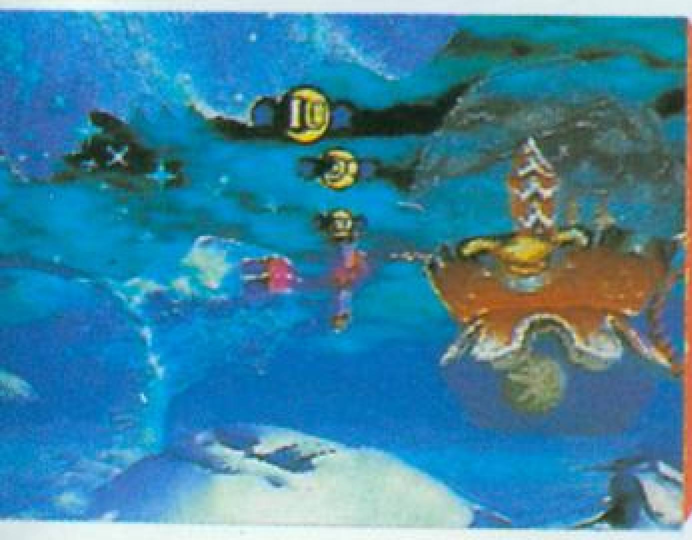


▲只要主角找到被关在 IDEA PALACE 中的 NIGHTS 并与之同化，就可以……

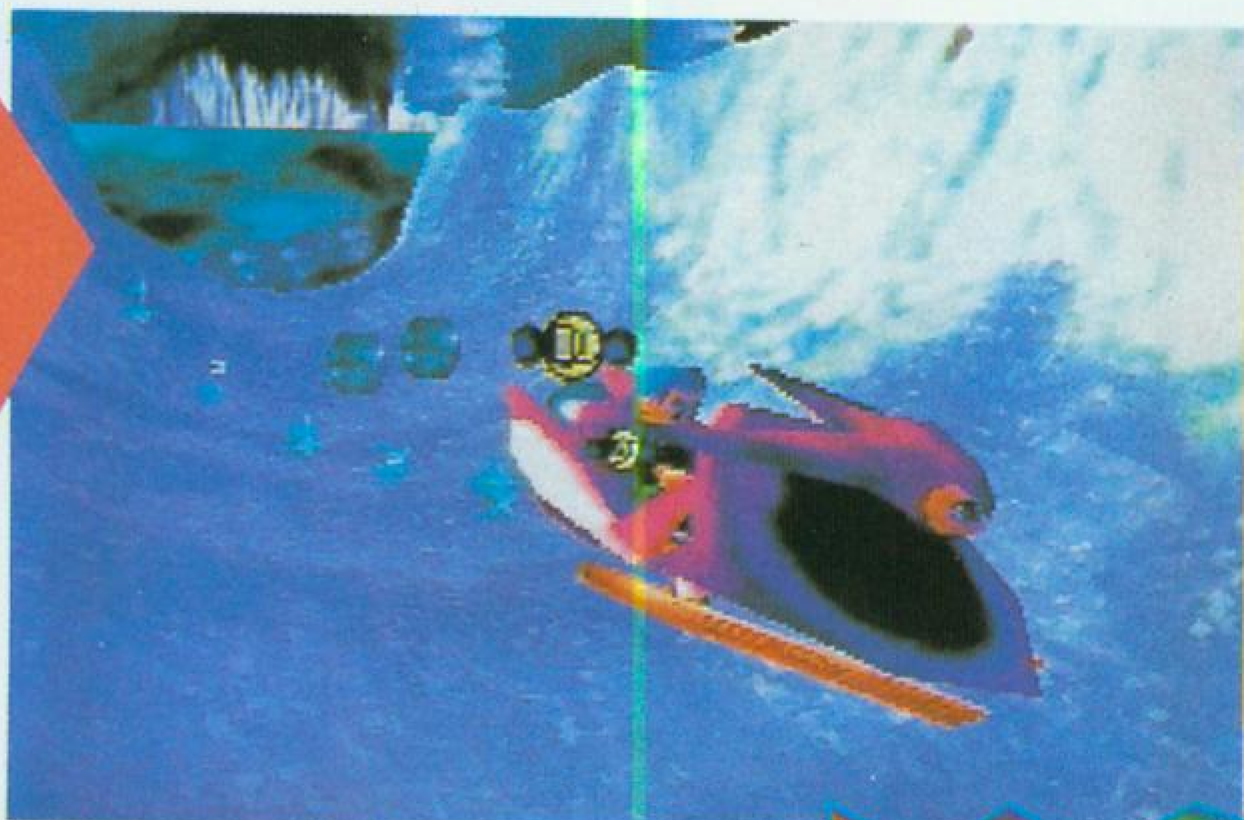
我变成了一只自由鸟！



▲哇，我可以自由地在梦世界的天空中翱翔啦！XIU——！



▲在每一关中，靠收集 CHIP 积攒力量来破坏 IDEA CAPTURE，从而得到 IDEA。



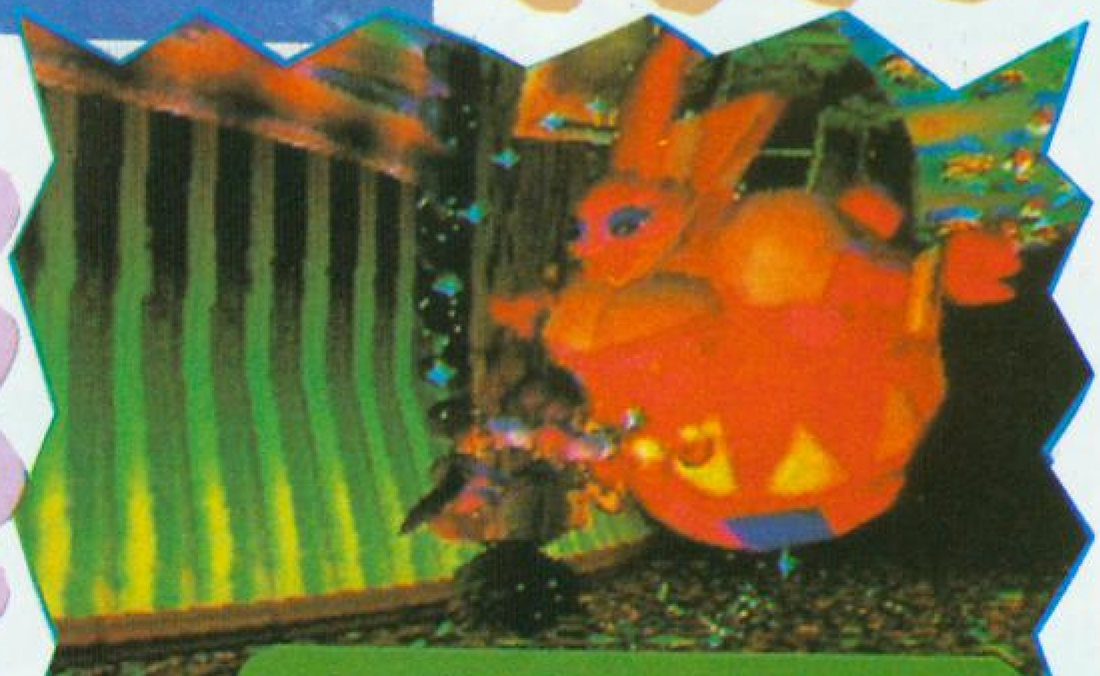
进入游戏中梦境的世界观！

▲有时 NIGHTS 也会变形，看——在雪道中就变成了雪橇。



一定要集齐四个IDEA！！！

▲集齐四个 IDEA，要分别将它们放在 IDEA PALACE 中。



哇！关底出现了！


STREET FIGHTER
ZERO
街霸
ZERO
大结局



机种:	SS
类型:	FGT
厂商:	DATAEAST
媒体:	光盘



基本系统

←:上、中段防御
↙:下段防御
空中←:空中防御
→→:前冲
←←:疾退
←←←:转身跑



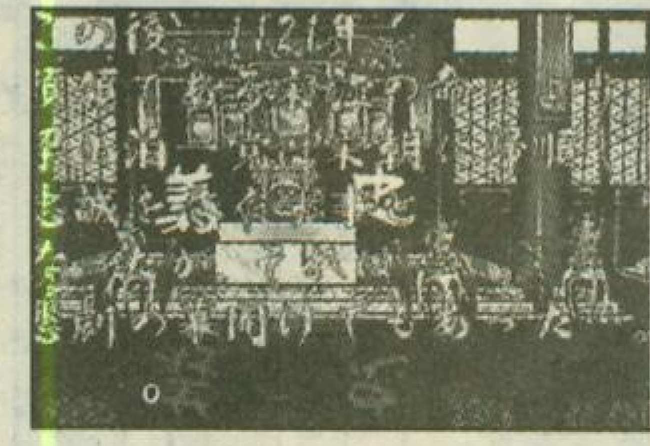
特殊系统·武器投掷

当玩家输入“重拳＋重脚”后人物便会将手中的武器投出,而且对手中招后会立即晕倒。

特殊系统·浮跃



游戏中同时按“轻拳＋轻脚”后,人物便会轻轻跳起,以减少空中的停留时间。



结局

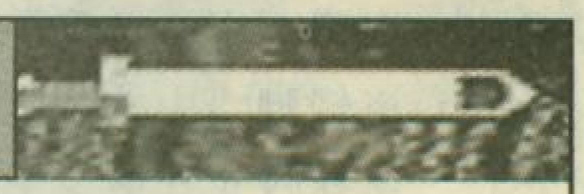
这回的结局除了每人的结局对白不同外,都会以《水浒传》的原著故事为完结,难道这就是“忠实于原著”?



特殊系统·放下与拾起武器

由于每位角色都有部分必杀技及一个超必杀技是要在手中没有武器时才能使出的,而且没有武器在手时可以使出拳脚的连续技,故游戏中玩家只要同时按“中拳＋中脚”,角色就会放下武器,当角色和地上的武器重叠时,用相同的方法就可以拾回武器。

注意角色的武器槽



可别把画面下方的武器槽当作是超必杀能量槽,它是用于表示武器的损伤程度,当全红时武器即损坏。

招式注解 · 顺序按键; ＋ 同时按键; ☆ 秘奥义; ★ 究极奥义; ※ 无武器在手时的拳脚连续技;
(共) 有无武器均可的共通技;(有) 须有武器在手才行;(无) 须不持武器才行。

九纹龙·史进

龙迅炮(共):↓↘→·拳
龙炎斩(有):→↓↘·拳
疾火烈拳(无):↓↙←·拳
落步膝(共):↓↑·脚
☆天升龙霸(有):←→↘↓↙←·拳
★真·龙神凭依(无):↓↙←↓↙←·重脚
※中脚⇨重拳
※中拳⇨中脚⇨重拳
※重拳⇨中脚⇨中拳⇨重脚





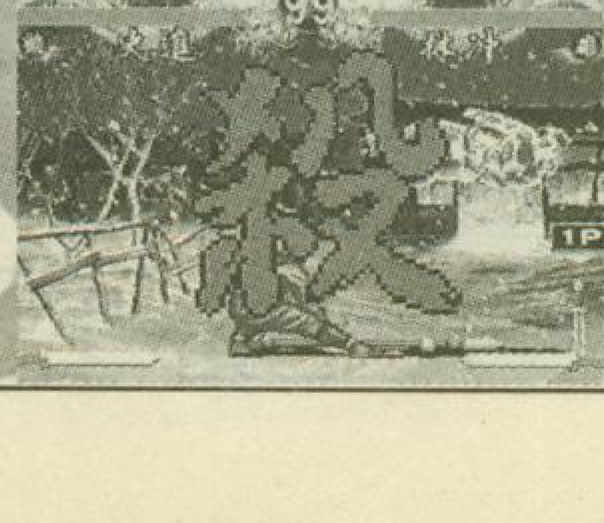


豹子头·林冲

烈豹招(共):↓↘→·拳
劈风月斩(共):→↘↓↙←·拳
无双连击(有):连按拳
旋脚落枪(有):→↓↘·脚
旋风脚(有):↓↘→·脚
烈震脚(共):→＋重脚
无双连击袭(有):三个拳同时按
☆白虎袭激斩·改(有):→↘↓↙←·脚
★真·豹神凭依(无):↓↙←↓↙←·重脚
※重脚⇨重拳
※轻脚⇨中拳⇨重拳
※轻脚⇨轻拳⇨中脚⇨重拳





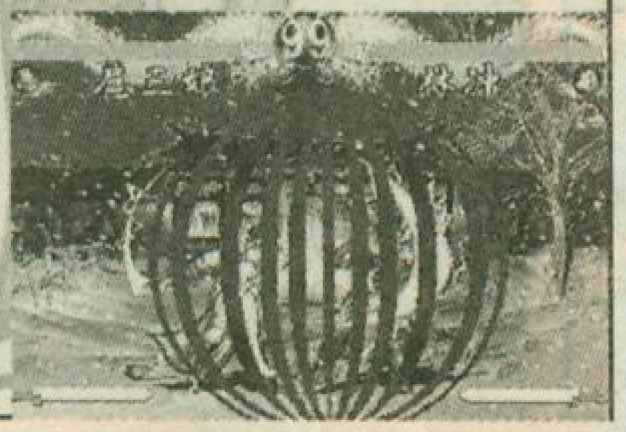




一丈青·扈三娘

仙空波(共):↓↘→·拳
连环脚(共):↓↘→·脚
疾风斩(有):→↓↘·拳
三角蹴(共):跳至画面边缘时按反方向
☆真空风轫杀(有):空中↓↘→·拳
★真·风神凭依(无):空中↓↙←↓↙←·重脚
※中拳⇨重拳
※蹲下重拳⇨中拳⇨中脚
※轻脚⇨中拳⇨重脚⇨重拳



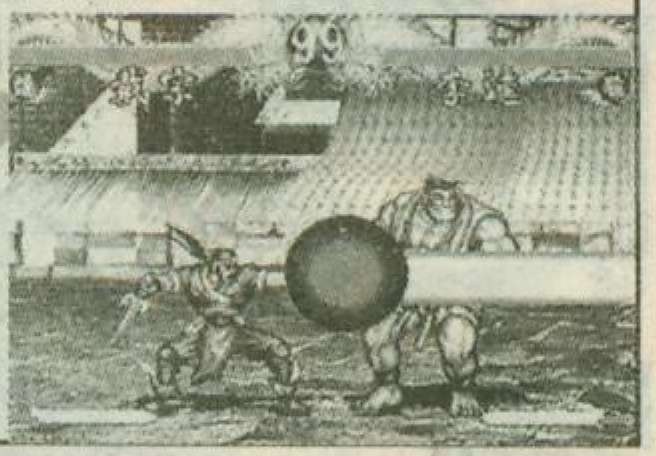


神行太保·戴宗



飞翔波(共):空中↓↘→·拳(最大五回)
落风捶(共):→↓↘·拳
烈波掌(共):↙→·拳
神行法(共):↓↙←·任意拳或脚
或同时按三拳或三脚
三角蹴(共):跳至画面边缘时按反方向
☆击斩靠(无):↓↘→·脚
★天罗刚掌波(有):→↘↓↙←→·重拳
※中脚⇨重脚　※轻拳⇨重拳⇨重脚
※轻拳⇨轻脚⇨中脚⇨重脚

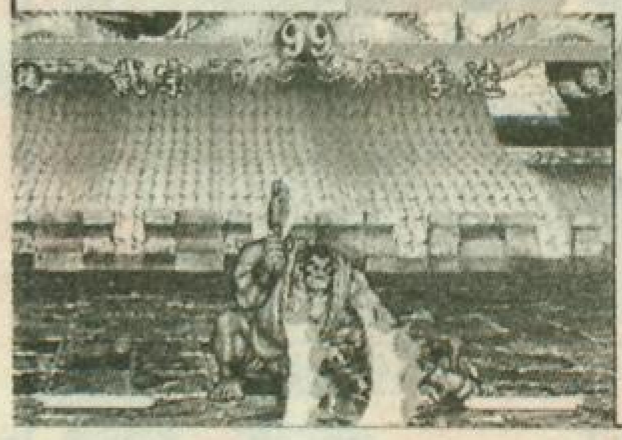


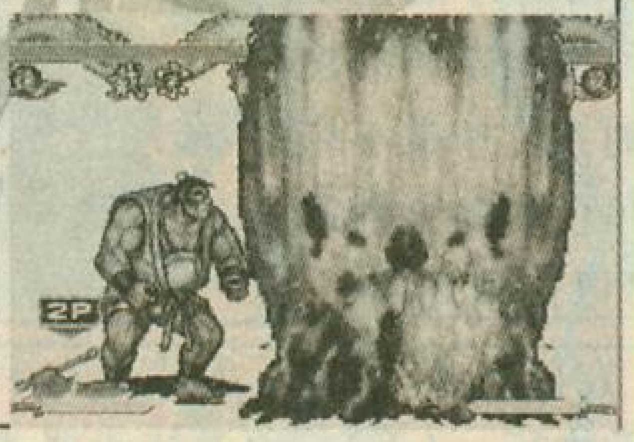


黑旋风·李逵



地烈断(共):↓↙←·拳
火炎息(共):→↓↘·拳
黑旋风(有):←↙↓↘→·拳
李逵台风(无):空中↓↘→·脚
☆斩开炒匀(有):→↘↓↙←·脚
★地裂爆炎碎(无):↓↙←↙↓↘→·重拳
※蹲下中拳⇨重拳
※轻脚⇨中拳⇨重脚
※轻脚⇨轻拳⇨中拳⇨重拳





花和尚·鲁智深



飞影旋杀阵(有):↙→.脚
罗刹(有):空中→←→·拳
狼牙灭冻(无):↓↙←·拳
狼爪灭冻(无):↓↙←·脚
起云烟(共):←↙↓↘→·拳
(紧按拳摇杆一圈可加三段力量)
☆地狱波乘(共):接近←↓↙·重拳
★真炎起云烟(无):↓↙←↙↓↘→·重拳
※蹲下中拳⇨蹲下重拳
※轻拳⇨中脚⇨中拳
※轻脚⇨中脚⇨中拳⇨重脚





入云龙·公孙胜

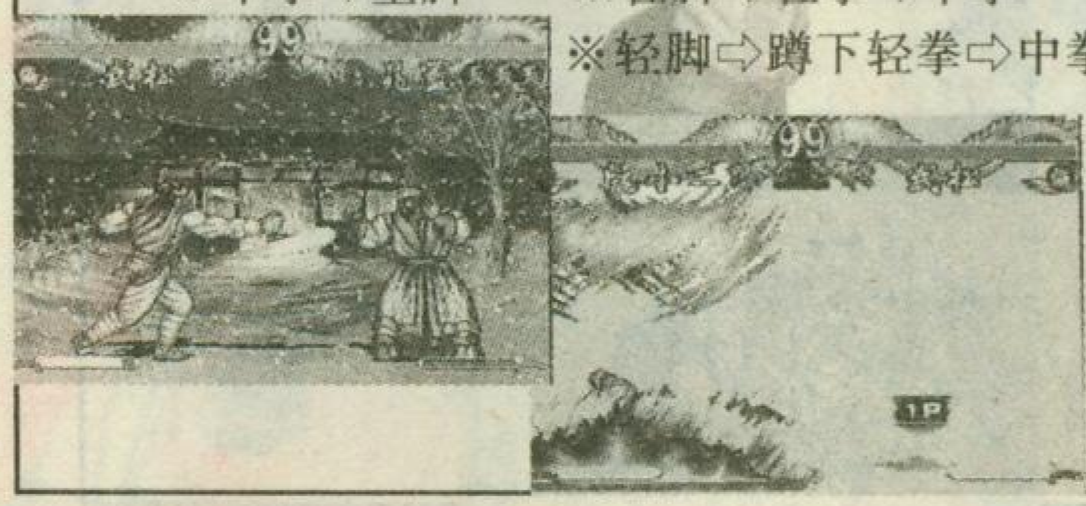
幻魔烈靠(有):↓↙←·拳
幻魔破膝脚(有):↓↙←·脚
风车杀(共):↓↘→·拳
烈镖杀(共):→←→·拳
扫地杀(共):↓↘→·脚
幻缚仙击(有):接近时←↙↓↘→↓·拳
三角蹴(共):跳至画面边缘时按反方向
☆东西南北中央不败弹(无):空中↓↘→·拳
★猛袭肉弹跳(有):↓↙←↓↙←·重拳
※蹲下中拳·蹲下重拳
※轻脚·中拳·重脚
※轻脚·轻拳·中拳·重拳





行者·武松

鸳鸯脚(共):↓↙←·脚
鸳鸯落杀脚(无):↓↙←↘·脚
猛虎爪击(有):→↓↘·拳
龙髯打云(无):↓↙←·拳
乾坤倒落(无):接近←↙↓↘→·拳(可空中)
烈旋空舞(共):接近←↙↓↘→↓·拳
飞翔击膝(共):→+重脚
☆猛虎地碎弹(无):←→↘↓↙←·拳
★卑劣先制击(有):开局前紧按三个拳
※中拳⇨重脚　※轻脚⇨轻拳⇨中拳
※轻脚⇨蹲下轻拳⇨中拳⇨重拳



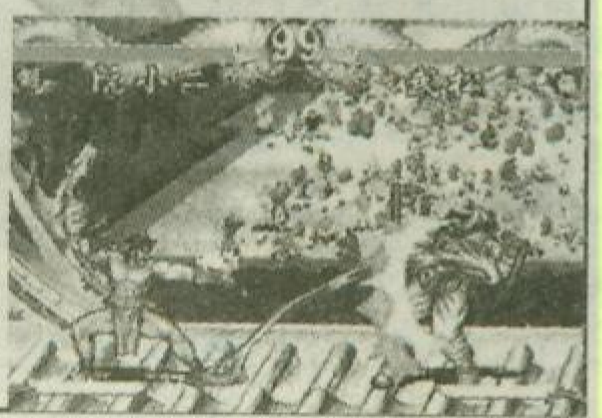


立地太岁·阮小二



月牙镖(共):↓↘→·拳
乾坤水龙脚(共):→↓↘·脚
妖手段(有):↓↑·拳
操水法(有):←↙↓↘→·脚
登壁脚(共):前冲中遇画面边缘时按脚反弹
登壁袭(共):登壁脚空翻时↓+脚
雹(无):空中↓↙←·拳
☆魔水乱手杀(有):→↘↓↙←·脚
★凤凰召唤斩(无):↓↙←↙↓↘→·重拳
※中拳⇨蹲下重拳
※轻脚⇨中拳⇨重脚
※轻脚⇨轻拳⇨中拳⇨中拳

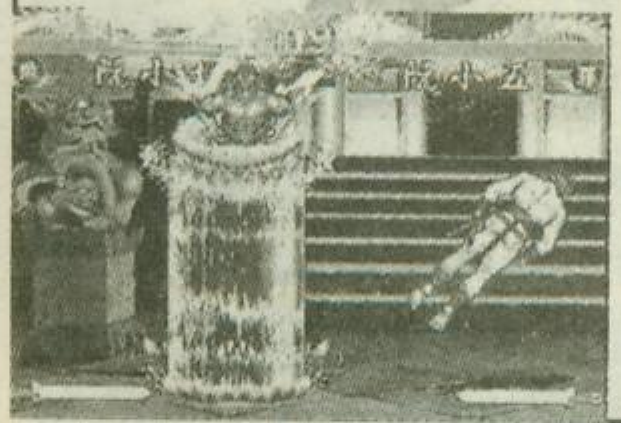




短命二郎·阮小五



吃了它吧(共):←(蓄)→·拳
旋莲华(共):↙↓↘↓↙·脚
幻流升(共):↓↙←·拳
闪裂阵(有):连按拳(可移动)
登壁脚(共):前冲中遇画面两端按脚反弹
登壁袭(共):登壁脚空翻时↓+脚
无影转脚(共):→↘↓↙←·脚
☆扰心乱神(有):↓↙←·脚
★凤凰召唤击(无):↓↙←↙↓↘→·重拳
※蹲下中拳·重拳
※轻脚·中脚·重脚
※轻脚·轻拳·蹲下中脚·重拳

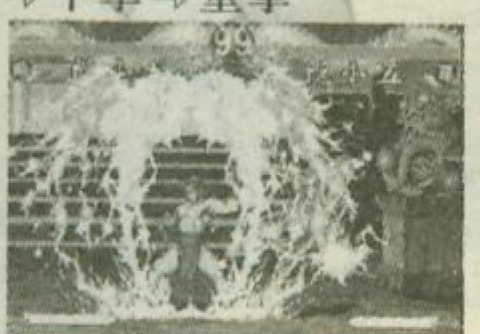




活阎罗·阮小七

月牙镖(共):↓↘→·拳
乾坤雷龙脚(共):→↓↘·脚
三连脚(无):↓↙←·脚
幻流升(共):↓↙←·拳
闪裂阵(有):连按拳
连环夏监蹴(无):普通技击中对手时↓↑·脚
无影转脚(共):→↘↓↙←·脚
☆雷龙冲(有):←→↘↓↙←·拳
★凤凰召唤灭(无):↓↙←↙↓↘→·重拳
※中脚⇨重脚
※轻拳⇨中拳⇨蹲下重拳
※轻脚⇨蹲下轻拳⇨中拳⇨重拳



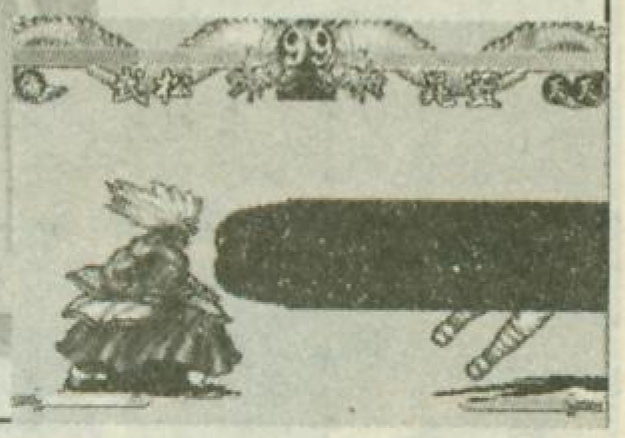




托塔天王·晁盖



变身前
冲鬼阵:↓↘→·拳
鬼神脚:↓↙←·脚
小盟鬼:↓↙←·拳
变身:被KO时按住三拳不放直至下局开始
变身后
鬼神脚:↓↙←·脚
鬼神炎:→↓↘·拳
钢:←↙↓↘→·
三脚同时按
虎扑:→+重拳
☆五火鬼吼炮:
→↘↓↙←→·重拳



沟口诚

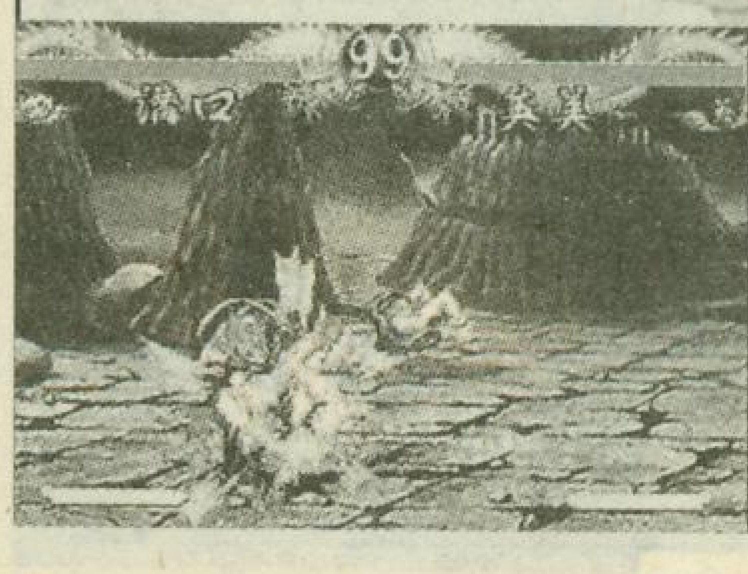
虎破:↓↘→·拳
空中虎破(斜):空中↓↘→·脚(最多五回)
空中虎破(横):空中↓↘→·拳(最多五回)
虎踢:↓↙←·脚
空中虎踢:空中↓↙←·脚
虎流碎:→↓↘·拳
威血路雨:→↘↓↙←·拳
超虎破:↓↘→·三拳同时按
通天碎:→↓↘·三拳同时按
☆羊之咒:→↘↓↙←→
↘↓↙←·重拳





英美

斩空波:↓↘→·拳
划空波:空中↓↘→·拳
煌刀斩:→↓↘·拳
二连脚:↓↙←·脚
华丽锁链:↓↘→·脚
天使之矛:空中↓↙←·脚
旋空斩:空中↓↘→·拳
☆终极死亡:←→↘↓↙←·重拳





责编/H·MAN

SUPER STREET FIGHTER II X Grand Master Challenge

《超级街霸ⅡX》

新技补遗

机种:ARC,3DO,PC | 类型:ACT | 厂商:CAPCOM

《SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X》是《街霸Ⅱ》的最后一作,街机与3DO上都有该作品,PC机上也有它的美版移植作《SUPER STREET FIGHTER Ⅱ TURBO》。它比以前的《街霸》新增了超必杀技和许多特殊技,之后推出《街霸ZERO》虽说口号是回到原点,但玩家还是能明显看出它带有大量《街霸X》的影子。本刊曾经登过《X》的超必杀技,在这次补遗篇中则是应广大3DO和PC玩家的要求重点介绍16人的特殊技巧,至于隐藏人物豪鬼的技巧在《街霸ZERO》中被完全保留并发挥,在这就不再介绍了。

注:·表示顺序输入
　　+表示同时输入
　　☆表示超必杀技

隆 RYU

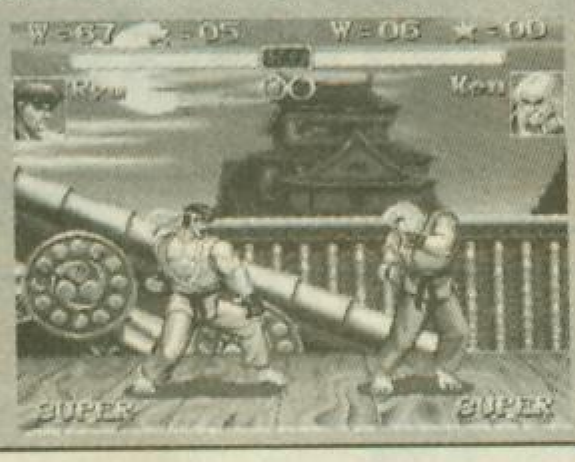
蹲防不能技!

●锁骨劊:→+中拳

勇往直前,但实用性不大!

●走马连环拳:→+重拳

☆真空波动拳:↓↘→↓↘→·拳


肯 KEN

蹲防不能技!

●铊落踢:→↘↓·腿

超长的攻击范围的华丽腿法!

●镰扫踢:↓↘→·腿

☆升龙裂破:↓↘→↓↘·拳





春丽 CHUN-LI

指令完全变更,在空中更易出了!

●回转鹤脚蹴:(空中)←(蓄)→·腿

新的强力对空技!

●天升脚:↓(蓄)↑·腿

☆千裂脚:←(蓄)→←→·脚





本田 E-HONDA

最残酷的摔技之一!

●大银杏摔:→↘↓↙←·拳

☆鬼无双:←(蓄)→←→·拳



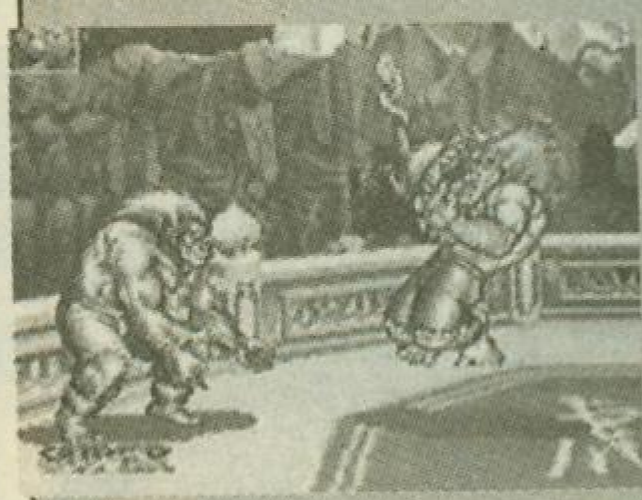

布兰卡 BLANKA

不要吓坏了对手!

●惊吓前冲:→+三脚同时按

●惊吓后冲:←+三脚同时按

☆突进滚击:←(蓄)→←→·拳


达尔锡 DHALSIM

燃烧吧，正上方的敌人！

●瑜珈天火：←↙↓↘→・腿

☆瑜珈妖火：←↙↓↘→←↙↓↘→・拳




迪杰 DEEJAY

迪杰和春丽是同门吗？

●豹跃击：↓(蓄)↑・脚

☆连环旋转踢：←(蓄)→←→・脚




古烈 GUILE



真可怜，每次都是重点不改造对象

☆连环脚刀：↙(蓄)，↘↙↗・腿

猎鹰 T.HAWK



没什么长进的家伙

☆连环台风：方向键回转两圈・拳

桑基尔夫 ZANGIEF

粉碎一切物理攻击及魔法攻击！

●碎金掌：→↓↘・拳

☆终极原子弹爆炸：绕方向键两圈・拳




拜森 M.BISON



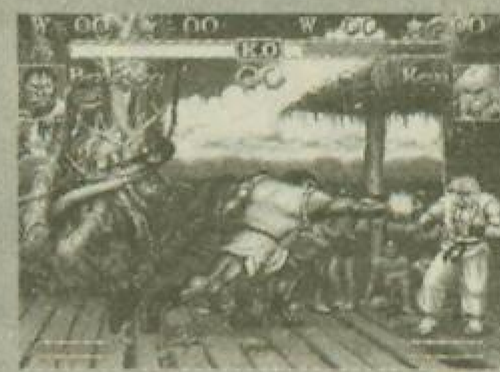

和扫膛腿有异曲同工之妙！

●地面冲直拳：←(蓄)↘・拳

和冲勾拳的区别在于能击飞对手！

●突进冲勾拳：←(蓄)↘・腿

☆疯狂野牛拳：←(蓄)→←→・拳



飞龙 FEI－LONG

极快的空中进攻招式！

●烈空脚：←↙↓↘↗・脚

☆烈火真拳：↓↘→↓↘→・拳




巴洛克 BALROG

什么？后滚翻也具有攻击力

●天空重击：↙(蓄)→・腿

☆翻滚流星落：↙(蓄)↘↙↗腿，近敌时←(→)＋拳



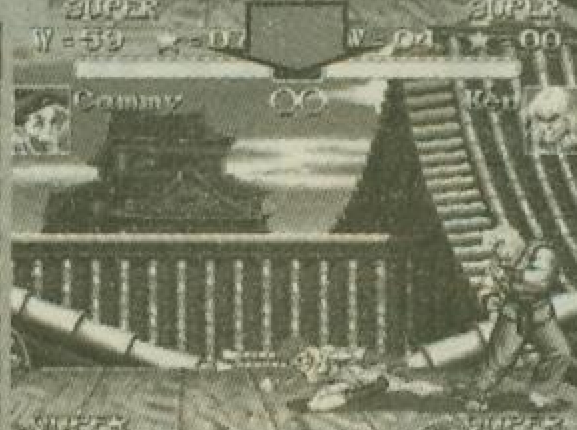

嘉米 CAMMY



唯一由空中进攻却攻击下盘的招式！

●飞跃攻击：↙↓↘→↗・拳，跳跃后，←(→)＋腿

☆旋转飞箭踢：↓↘→↓↘・腿

沙盖特 SAGAT



泰拳已到了尽头！

☆虎裂杀：↓↘→↓↘・拳

维加 VEGA



不能给魔王加新招了！

☆魔王连环脚：←(蓄)→←→・腿



《'95格斗之王》之奇招怪式

补遗

文/特工黄

蹲下也可以移动



在"饿狼传说"系列中登场的六个角色(特瑞、安迪、东丈、金加藩、不知火舞、比利)，将摇杆推向右下时，可以作出蹲下移动的动作，看来，蹲下行走是饿狼角色的特权！

新·投掷连续技



在投掷距离之外若以普通技击中对手，这时紧接着输入投掷必杀技的指令来取消通常技，就可以形成投掷连续技，这个秘技，只要是拥有投掷必杀技的角色都可以使用，不过其难度颇高，所以在能熟练其用法之前，要多多练习才行。

空中的招式在地上也可以使用

在《'95格斗之王》中，各个角色都可以向前或向后做快速冲刺。而在冲刺的状态中，其判定是和在空中的时候相同的，不过当然也可以使用蹲下重扫脚这样的地面招式。所以在冲刺的状况下，一些像是飞翔脚那样必须在空中才能使出的必杀技就可以使用了。

能够最有效活用此技巧的，还是数"龙虎之拳"中的两位主角坂崎良。坂崎良可以将冲刺空中虎煌拳和通常技配合使用，在冲刺空中虎煌拳击中时，紧接着再输入指令形成连续技，让人防不胜防。

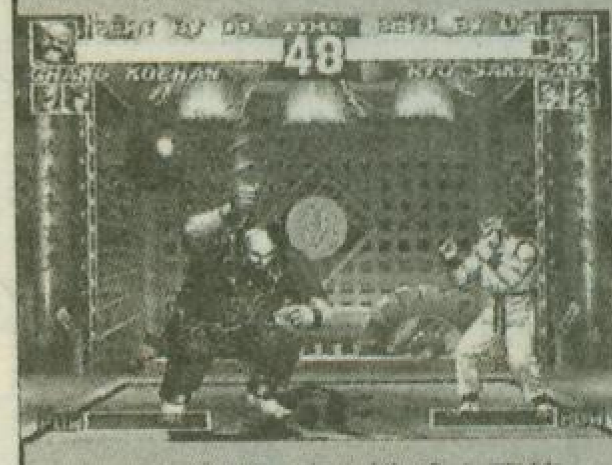




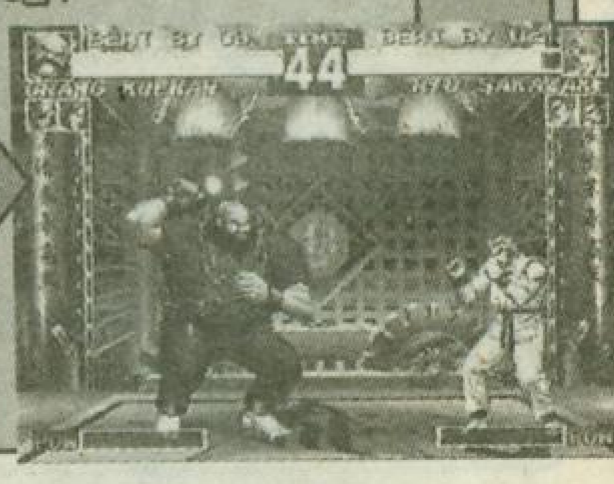
◀向前冲刺然后使出空中虎煌拳。

中途取消杀技

一不小心使出来本来并不想用出的必杀技，是玩家们通常会感到困扰的问题之一，但是不要紧！现在可以解决这个困难的秘技出现了，只要A、B、C、D四个钮同时按，就可以将正在使用的必杀技取消，但是，能够使用这个技巧的，只有陈高限的铁球大回转，二阶堂红丸的真空片手驹，以及麻宫阿提娜的闪光水晶波这三个技巧而已。而且，除非诸位的手指够长，否则要同时按四个钮，也不太容易吧！



▲A钮速按，使出铁球大回转

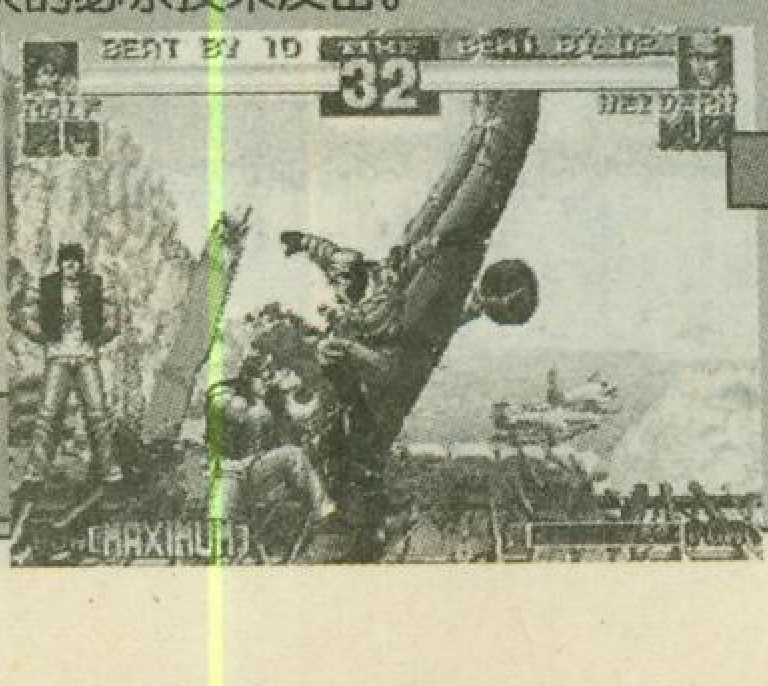


▶什么！停止了！

防御抵消技

在对战时中，如果连续防御对手3次以上攻击，就可抵消第3次以后的防御动作，并可使用必杀技反击。可使用的必杀技的类型并没有限制，不过，所有的技法在防御抵消的瞬间并不是无敌状态，这时就要看必杀技原来的性质，所以尽量使用瞬间无敌或出招快的必杀技来反击。

特别要注意的是当能量槽全满时，从第1击就可进行防御抵消，这时要是用例如麻宫雅典娜的凤凰箭，拉尔夫的机枪拳这类能够削减对手非常多体力的大技来抵消，就可以重创对手。



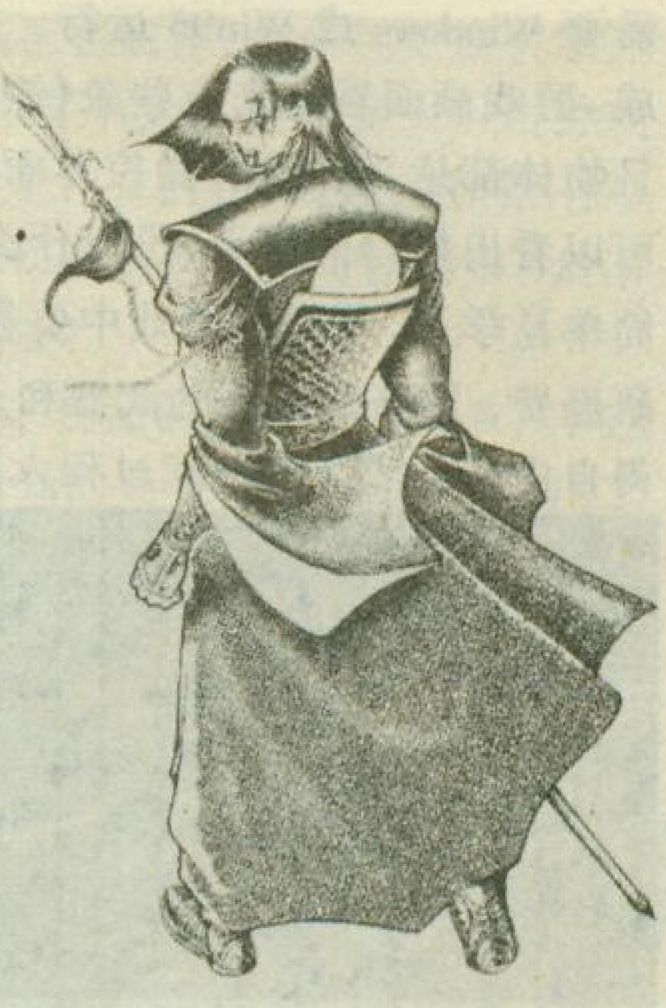
◀在防卫状态下输入必杀技指令来取消防卫动作



▲紧接着使出必杀技反击

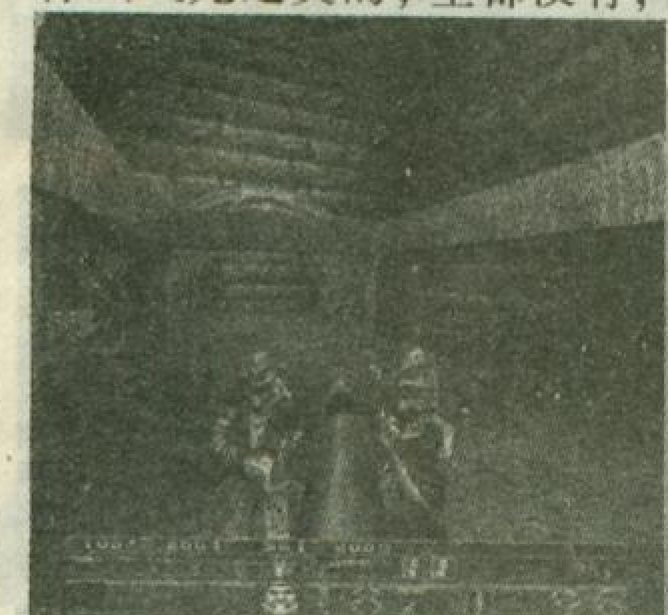


再战风云



前不久某杂志社编辑来我社，谈起本文，他认为还是以前那种与读者聊天的方式比较平易近人，前几期有点太冷漠了，读者恐怕不易接受，并建议恢复以前的风格。想了想，嗯，也许他是对的，那就来个老风格再战风云吧！另有读者来信说本文中大量运用“本人”一词未免有点太自大。这点一直是软体动物为之困惑之处，用“我”一词呢，总有种“天上天下唯我独尊”的感觉，用“本人”“笔者”有点太酸，“在下”“敝人”不太符合时代潮流，“小的”“俺”就有点不太象话了。无奈，最后只好决定这期先用用“敝人”，看看反映吧。

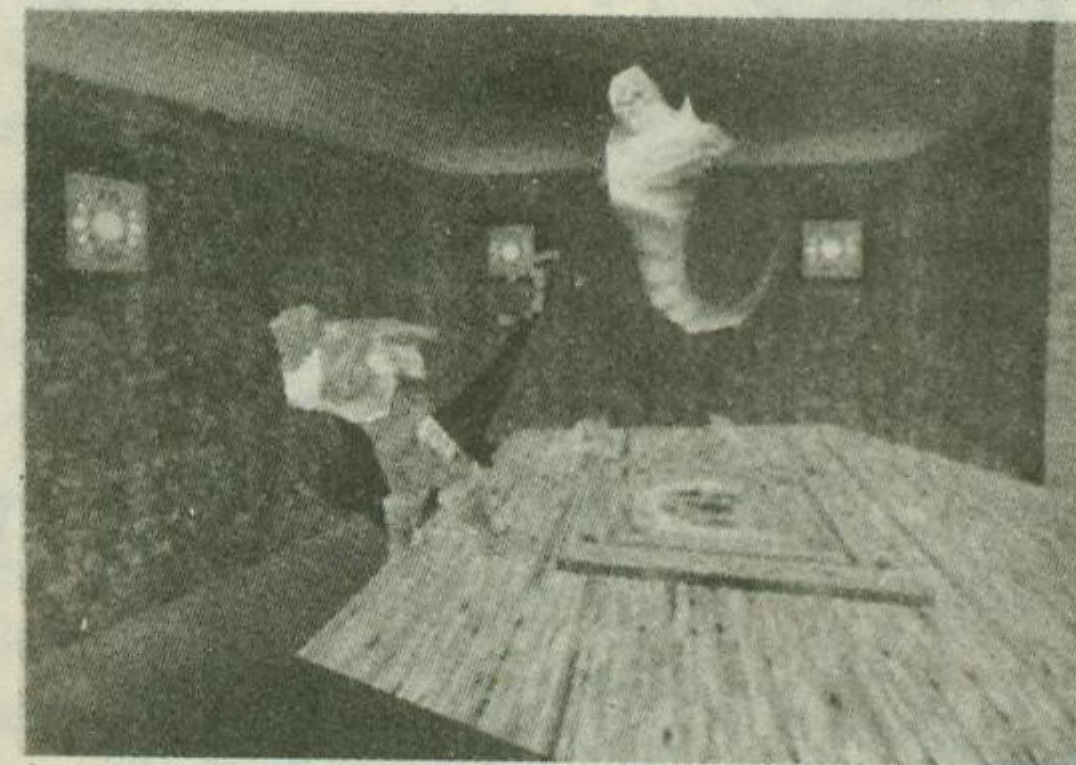
Quake终于露出真面目。iD在Duke3D与无数玩家的围攻下，放弃了当初“Quake不会有任何试玩版”的誓言，于前不久推出了共享版0.91。这个20兆的共享版包括一个Episode(共8关)与一大堆bugs，之后3天内又推出了0.92的patch，没过两个星期，又将版本升到了1.01，可见iD已经完全沉不住气了。与共享版同时出现的还有一个预发行版，约45兆，包括全部4个Episode与最终决战关，这是供iD公司的好友与关系公司进行测试用的。Quake到底是什么样呢?唉!完全不是开始时吹嘘的那样，什么玩家与玩家之间可以交易物品，什么主角是上古时代的雷神，什么飞龙之类的，全都没有，简单的说，不过是一个真3D的Doom的衍生物。游戏主角还是以末日救世者的身份登场，任务是消灭代号为“Quake”的敌人。玩家在游戏中可以使用的武器共有9种，最低级的是斧子，最强悍的是雷弩，但似乎并没有Doom中的BFG9000威力大。敌人共有12种(在预发行版中，不包括大头目)，其中武士，僵尸，飞鳐之类属于新形态的敌人，在Doom系列中没有出现过。Bug在预发行版中真象某些人说得一样“这不是它的Bug，而是它的特色”。如贴图错位，莫名奇妙死机之处不胜枚举，最令人气结的是，最终大头目居然没有做完，只有一个外形摆在那里，任何攻击都没有效果。尽管目前的Quake到处都是令人不满的东西(主要是当初吹得太狠了)，但还是具有不少优点的。首先，它是第一个真3D的动作射击游戏，任何物体都是即时贴图演算而成，从不同角度看样子都不一样。光线运用得十分完美，使得周围环境看起来极为真实，在水中光线还会产生折射现象。音效制作的比较逼真，临场感强。关的设计风格与以往有所不同，较为突出机械与机关的作用。另外Quake支持更多人的网络对战，并且允许玩家即时加入即时退出(无须事先约定)。目前Internet上的讨论热点就是Duke3D对Quake，尽管玩家们众说纷纭，但不少权威性杂志还是认为Quake略胜一筹。究竟鹿死谁手，只有等Quake正式推后才能见分晓。



◀武士长剑对火箭筒



▶死亡武士，外号“鲜肉罐头”



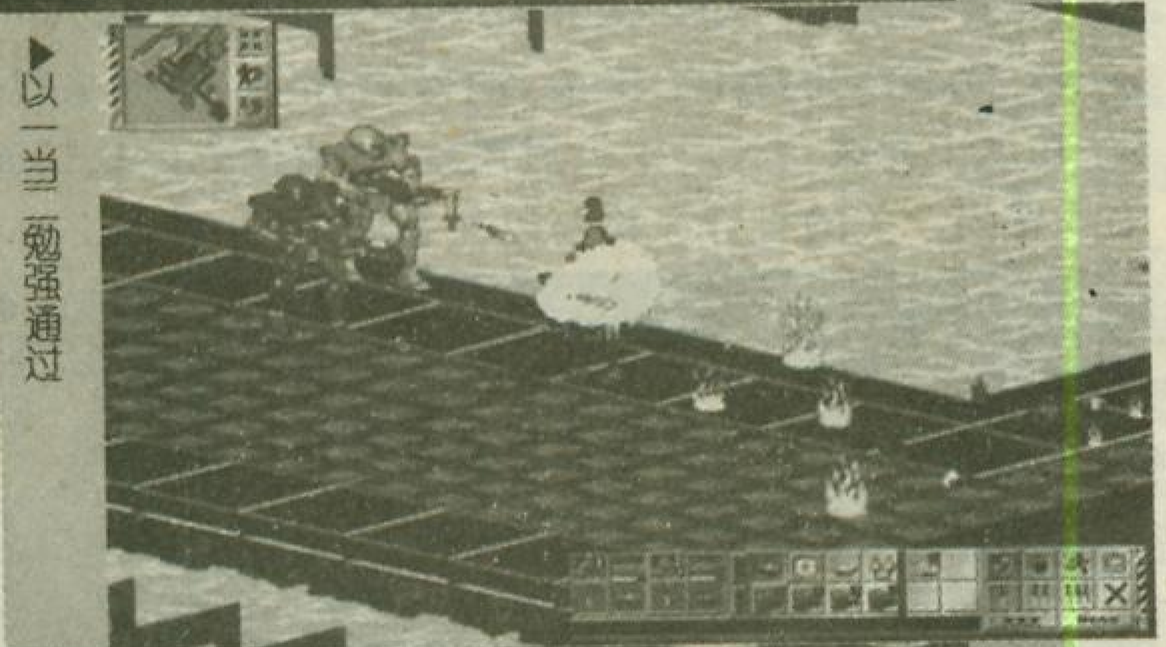
◀空中那个就是被称为飞鳐的怪物

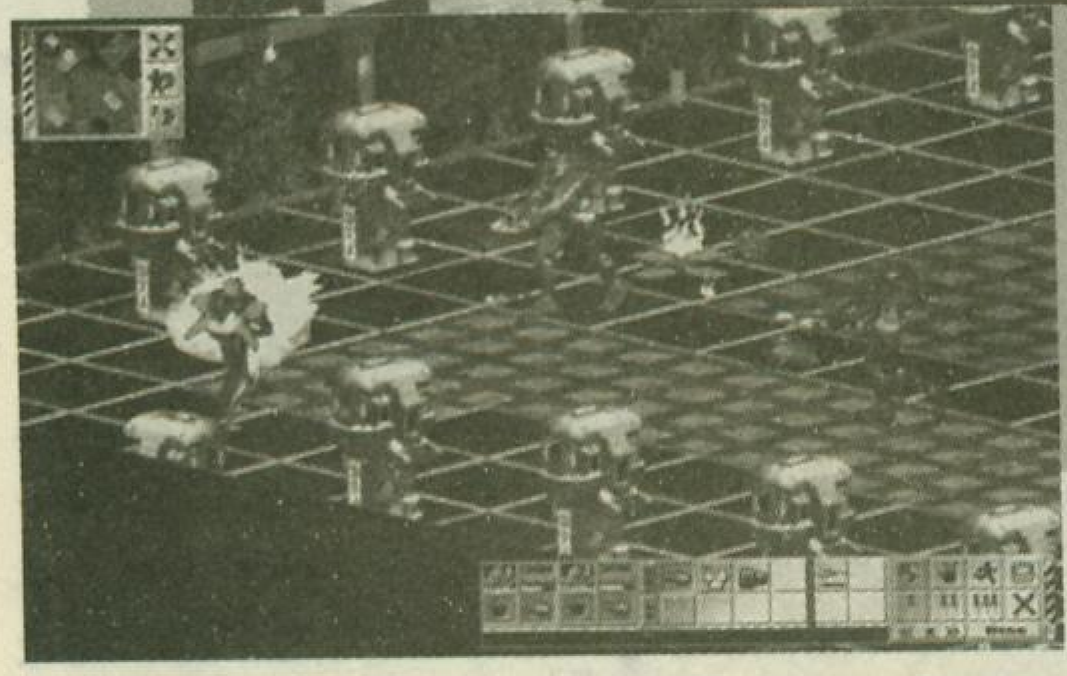
《极道枭雄》属于一种即时的策略+动作游戏，虽然策略性不及《C&C》《魔兽争霸》等游戏强，但也受到许多玩家的喜爱。《极道枭雄》的二代迟迟不出，使玩家不免心急。DOMARK公司最近推出了一款《Total Mayhem》是一个非常类似《极》的游戏，大家不妨玩一玩。《Total Mayhem》讲述的是在某星球上，一种被称为Mayhem的机械人统治了人类。这时，一队由生化改造人组成的队伍发誓要从机械人手中夺回自由。玩家扮演的就是生化改造人小队。游戏



需要 Windows 或 Win95 运行，所有动作完全由鼠标来完成。游戏画面看起来有些象《铁血十字军》，人物比较大，而且物体都是 3D 造型。操控界面虽然看起来挺不错，但明显可以看出《极》的影子，没有什么新意。不过到是变得十分简单易学了。玩家在游戏中要靠完成不同的任务来赚取科研经费，用来购买新的武器和人体改造零件，直到最终取得自由，与《极》的游戏过程大同小异，仅仅是目标不同而


◀单打独斗轻轻松松


▶以一当三勉强通过


◀遇上大军手就抽筋

已。游戏中的不足在于鼠标的左右键设定不好，如射击前要求先按右键使箭头变成准星，然后按住左键开火。但敌人并不会干站着等死，它会跑来跑去，而玩家为了节省能量也不能一直开枪。这样不停的移动鼠标，交替按动左右键，完成一个任务后，手就有一种"抽筋欲"了。DOMARK 公司一直没有制作出过什么响当当的作品，这回看看《Total Mayhem》能不能替他们挣点面子吧！

Mindscape 公司以前一直没有什么建树，直到他将 SSI 收购后，名声才渐渐起来。最近他们推出了一款名为《WarHammer》的即时战略游戏，游戏刚一推出，就吸引了大量的玩家，宣传得好是一方面原因，另一方面是该游戏是由于著名的纸上游戏《WarHammer4000》改编而成的。故事的大致情节是"有角鼠"抢走了 Warpstone，想用它制造一把毁灭之斧，然后灭绝人类。而玩家扮演的是雇佣兵团团长 XXXX(名字可以自己起)，需要去接受不同的任务，赚取佣金，然后雇佣新的兵种，不断强大自己的实力，最后去找"有角鼠"算总帐。平时您可以坐在大帐中与您的军师商讨策略，雇新的兵种做雇佣兵，然后就去接受任务，开始

War Hammer



人物属性介绍

作战。故事的发展采用多线式情剧，也就是说一次可以有多个任务选择，而接受不同的任务，今后故事的发展也会不同。战斗是本游戏的精髓，玩家在战场上要同时控制多支部队，但由于士兵是以兵团为单位，所以没有象《C&C》中的群体移动。当两军遇到一起时，近战便展开了。近战时玩家只能控制军队的魔法使用与溃逃，而谁胜谁负则是电脑根据两军的士气，水平，心理状态等来决定。心理状态指的是不同种族间的关系，如人类害怕食人魔，矮人憎恨绿

◀一场大战即将开始

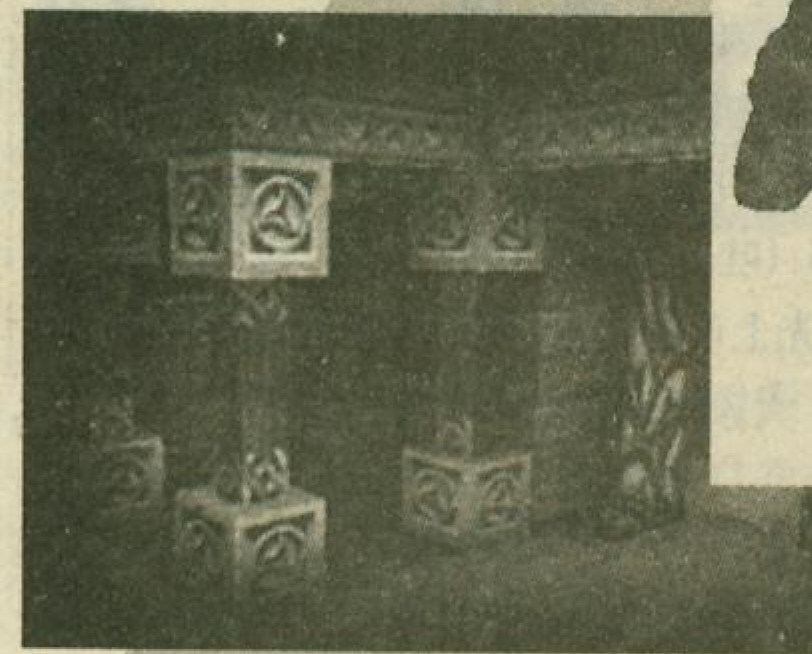


▶与军师在商讨对策

色的精灵等等。《WarHammer》中的种族非常的多，如游戏中常见的矮人，精灵，半兽人，食人魔，以及不太常见的啮齿族 Skaven，巨神类 Troll 等等。游戏好玩，但难度较高。一般战略游戏的难度是循序渐近的，而《WarHammer》从一开始就比较难，加上部队等级提升很慢，就算升一级也只是某一项属性增加一个 point，战斗变得愈来愈难打。完成任务所赚取的佣金也耗费极快，敌人凭着"过人的智慧"使得在战场上从不败落，但还是多次因资金不够而 Game Over。另外，《WarHammer》是一款 Win95 的游戏，对机器配置较高。所以，这是一款比较适合经验丰富，设备出众的玩家玩的游戏。

Epic 公司靠制作高速动作射击游戏起家，并且路线一惯如此，不过最近似乎有意向多元化靠拢。目前他们正在加紧制作一款名为《Unreal》的 3D 射击游戏。看了开发画

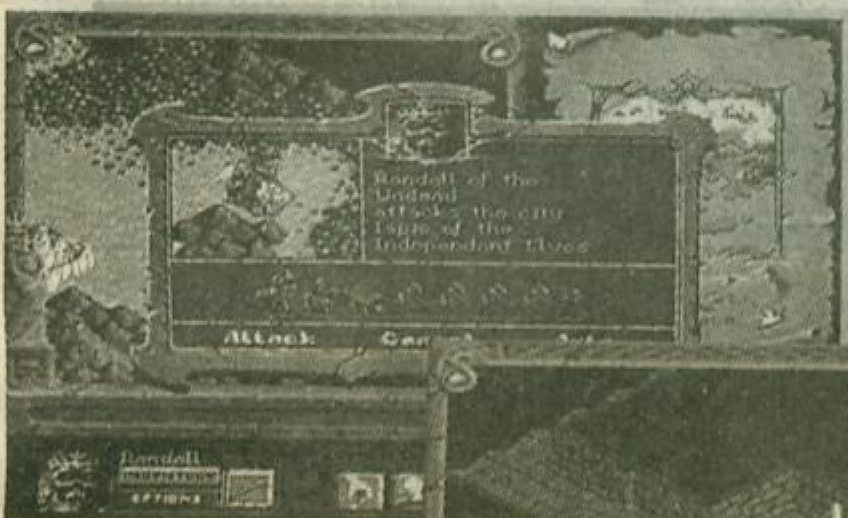
▼场景看起来还不错



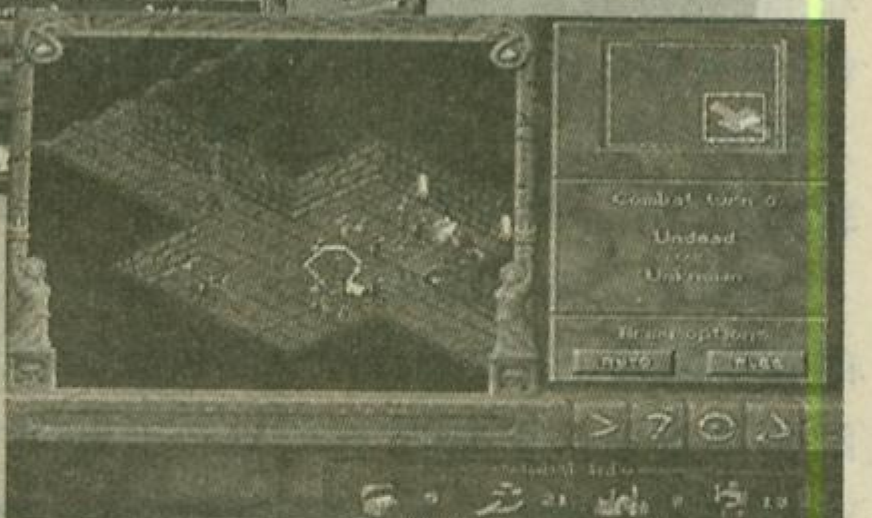


▲3D 贴图的怪物



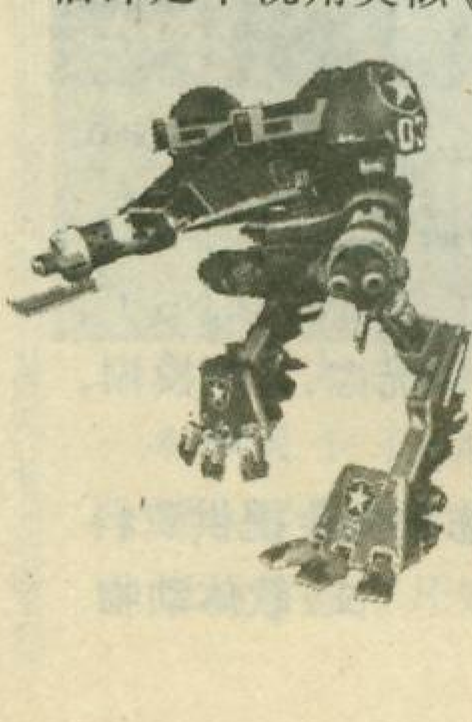


◀战斗胜利!



▶在迷宫中寻寻觅觅

面，才发现这又是一个欲与《Quake》一争高下的真 3D 射击游戏，游戏中的场景与物体也都是即时贴图运算而成的。现在 3D 射击游戏又多又滥，但还是有许多玩家热衷于此(敝人也是其中之一)，Epic 现在跑来想分一杯羹，前景如何呢？另一个正在制作中的另类(对于 Epic 来说这些都属于另类)游戏是属于"龙与地下城"系列的 RPG 游戏《World Of Wonders》。目前此游戏刚刚开始开发，仅有少量的图片，估计是个视角类似《魔界召唤》的 RPG + SLG 游戏。此外，



◀《第七军团》中的机械人造型

▶《疯狂兔仔 2》



Epic 目前也有一些主流作品正在制作，如采用更新引擎开发的《疯狂兔仔 2》，与 EA 共同开发的 45 度多人射击游戏《Fire Fight》和目前还搞不清是什么的《7thLegion》(《第七军团》)等等。Epic 与 EA 的合作真是件十分奇怪的事，是不是之后 Epic 也会被 EA 收买呢？

Blue Byte 公司比较低调，出品的游戏不是很多，不过都还不错。其中比较为人所知的是《Battle Isle》系列与《工人物语》。不久前他们推出的《Battle Isle 2220》以真人演出，



《工人物语 2》中的光影技术运用的不错

Polygon 的战斗动画为号召，获得了玩家们的一致好评。最近，他们又推出了《工人物语 2》。相信资深的玩家对两年前的那个不到 4 兆的《工人物语》仍然记忆犹新吧，生动的音效，可爱的造型，滑稽的战斗，还有那细致的画面。这次二代的游戏方式与一代没有什么太大的差异，但界面上改变不少。原先一代可以达到 640X480 的解析度，而二代的解析度最高可到 1280X1024，图标也比一代绘制得更细腻。而且二代改用 Windows 界面，可以将信息窗口任意拖放，非常方便。另外，在一代中玩家需要不时的拖动地图，到处监视，在二代中则添加了摄影机功能，只要设定好摄影机就可以随时监视别处的工作状况。一代游戏容量只有 4 兆，二代则是 CD 版。另一款 BlueByte 公司刚刚发行的游



▲画面风格日味十足

▼最华丽的就是在原野上行走的画面





◀这里不禁让人想起《魔法门 3》中的飞船

戏是《Albion》，这是一个 2D 与 3D 相结合的 RPG 游戏。老外制作 2D RPG 游戏实在是件比较怪异的事情，而且这还

是一个多人 RPG。《Albion》的画面极为华丽，其程度绝不亚于《圣剑传说 3》。当主角们进入洞穴迷宫中时，游戏就变为 3D 画面，与传统的美式 RPG 一样。战斗采用的则是 45 度角的回合制，类似大家熟悉的《倚天屠龙记》，不过相信会更好。游戏制作组在 Internet 上介绍此游戏时说，这是史上第一个结合 2D，3D 与 45 度回合战斗于一体的 RPG 游戏。的确，至少敝人还想不起有什么比它还早的。

智冠的《三国演义 2》仍然没有动静，刚发行的《龙腾三国》还看不出什么反应，又有两款三国游戏正在制作中了。《三国英雄传》标榜的是它是一个与其它已上市和未上市的三国游戏最不一样的三国游戏。起初看着点摸不清头脑，后来才明白。以往的三国游戏无非策略，战棋，RPG，格斗，盘戏(大富翁类)，还有不伦不类的《三国牌战风云》，而《三国英雄传》则是一个偏重解谜的战棋游戏，游戏共有二十大关，画面为 640X480 256 色的 45 度模式。每关玩家必需调动自己的部队在限定的回合内达到特定的目标才能完成任务。完成任务后就可以进入商店购买一些武器。另一个三国游戏就是《吞食天地 3》，但与 Capcom 没有什么关系，完全是智冠自制的。话是这么说，可是《吞食天地 3》中的人物肖像还是有着本宫广志的原创人物的影子。改变的是玩家可以在游戏的开始选择扮演的角色，这点可以说是弥补了《吞食天地 1 & 2》的一项空白。战斗也不再是左右两排小人相互撞两下子就完事了，改成精细的武将单挑式，比以前的战斗看起来实际多了。这两款游戏目前上市时间未定。



《吞食天地Ⅲ》

《三国英雄传》

Falcom 是日本著名的 RPG 制作厂商，经典的作品有《英雄传说》系列，《伊苏国》系列，《Brandish》系列《Xanadu》系列，相信大家都听说过。但是这些作品发行的都是 PC98 版或的 VideoGame 版，使 PC 的玩家只都听其名，而无缘一玩。现在可以告诉大家一个好消息，Falcom 已经决定与台湾省的软件公司合作，将推出一组经典 RPG 作品的 PC 中文版，让中文游戏玩家有机会玩一玩真正经典的 RPG。这组游戏包括《Brandish》系列共 3 部，《伊苏国》系列共 4 部，《英雄传说》系列共 4 部（哇，包括最新的《朱红色的水滴》），《Xanadu》系列共 2 部，最先上市的将是《英雄传说》系列的第一部《英雄传说－龙的传人》。大家现在就耐心地等一等吧。



◣超华丽 RPG 大作《英雄传说Ⅳ—朱红色的水滴》

Hot News

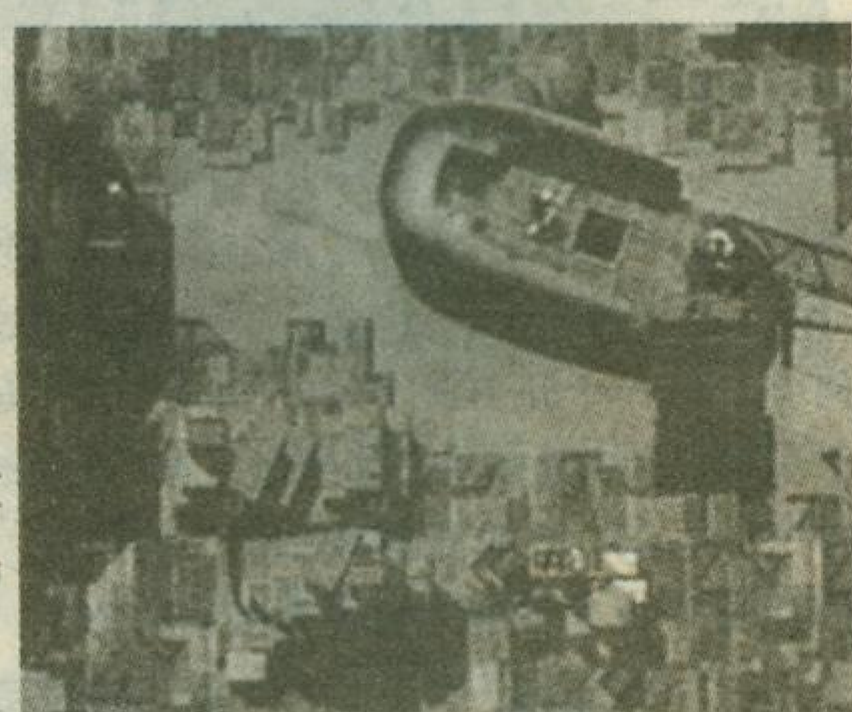
1.《Dark Forces》(《死星战将》)推出后，使一大堆星战迷与 Doom 为之疯狂，现在 Lucasarts 已经开始制作二代《死星战将之杰迪武士》。这次画面改为真 3D 贴图(Quake 又多了一个对手)，并且支持多人对战，但听说对主机要求较高。



◀死星战将 2 代采用了 3D 贴图技术

2.GT 公司与 Tribeca 公司目前正在合作一款名为《9》的冒险游戏，这款游戏可说是巨星级游戏，因为游戏中的配音请到了许多好莱坞明星，音乐请的是著名的 Aero-Smith 乐队，而美工则是 Michael Jackson 的《Dangerous》专辑的设计师。

3.InterPlay 公司即将推出由他们制作的第一款 AD&D 系列的作品《Blood & Magic》，形式为 SLG。另 InterPlay 还在制作以电影《Water World》为题材的即时策略游戏。



《Water World》

好啦，脑汁也绞尽了，口水也喷完了，新闻也说尽了，这期只好“贫”到这里了。头重脚轻，神情恍惚，意识模糊，here we go......to bed..

感谢智冠(北京)公司张志宏先生提供资料

题图/郑州　朱卫强　　　　文/软体动物

生化悍将 II —复活
完全攻略

欢迎来到 Cyberia...

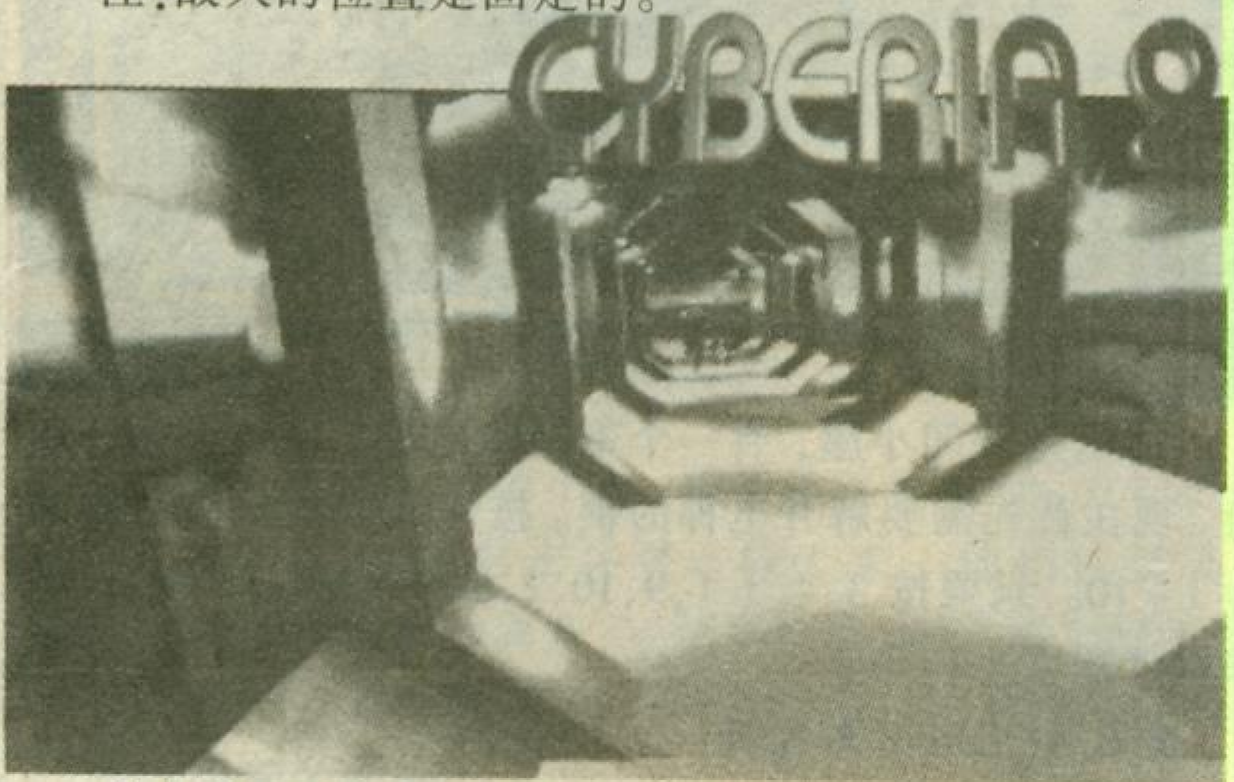
由于笔者水平较低，加之时间有限，所以此攻略为 easy 级的攻略，请各位有意挑战自我的玩家见谅。

射击关 1：走廊突击

很简单！玩不过去的话，就放弃此游戏吧！

上车之后，当大门出现时，立即击毁它！

注：敌人的位置是固定的。



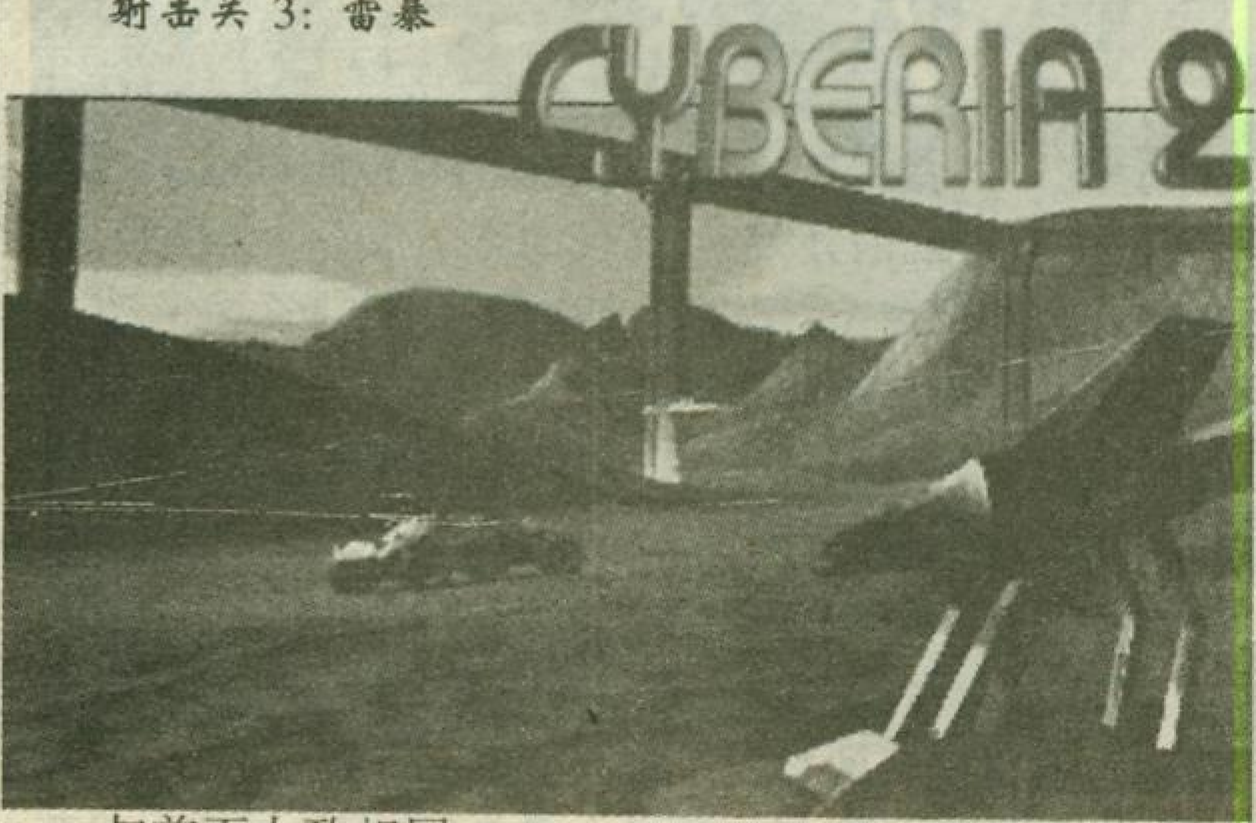
射击关 2：追击

Major 开车你射击，好搭档。

任务很简单，击毁一切可能动的东西。敌人出现后，会有黄色的方框套住目标，此时你就可以射击了。橙色的目标要优先击毁，因为它的破坏力较大些。当骑手开始抛地雷时，一定要先射击地雷与骑手，这点很重要。

注：激光枪长时间射击会减慢射速，所以要在敌人少时停止射击。

射击关 3：雷暴



与前面大致相同。

动作关 1：FWA 总部

混入很简单。你的任务是得到信息并逃出来。

当玩家操作开始时，先向前行至路口，右转直行，再右



转，这时你面对一条长廊，并且长廊上方有走道。一直向前走。上方的走道会走过守卫，不可以向他们射击，只可左右躲避。通过两个守卫后，来到尽头，随便走哪条路都可以进入一架电梯。

在二层，出电梯后向电梯开门方向行走。如果想看看电梯后有什么的话，那么你必死。走廊尽头有一间大仓库，很不幸，什么有用的也没有。不要走近碎玻璃，那是致命的。

进入尽头的电梯，准备挑战第一道谜题。

谜题 1：二进制码



题目太简单了，只要能够重复输入显示给你的数码三遍，就能进入电梯。

射击关 4：数据库保卫

第一个比较匪夷所思的射击关。首先一进入，就要疯狂的打碎所有的蓝色六角形，才能进入第一层，然后是射击所有的红角六角形。射击结束后，可以进入 CPU。

VR 关 1：FWA 数据库

这里是很有趣的 VR 电脑数据库，当遇到物体时，按方向键即可进入。RETURN 是用来退回上层或退出用的。但不要过早的退出，否则你就又要死一次了。

在这里你要找到两样东西：物品表与一组边防无人驾驶机的解除码。这两个东西在 Site Inventory 与 Defensive Weapons Databases 中。当你得到这两样东西后，Graham 会通知你可以离开了。当然，你也可以看一看 Cyberia I 中的一些场景动画。

射击关 5: FWA 总部逃脱



当你接收完信息后，敌人开始出现了。这次的射击关比较长，但只要专心就不会有什么危险。所以这关反而让人感到刺激、过瘾。

射击关 6: 噩梦



由于要进行长时间的飞行，你决定先睡一觉。但是却做了一个关于一代游戏的噩梦。非常简单。

动作关 2: 仓库

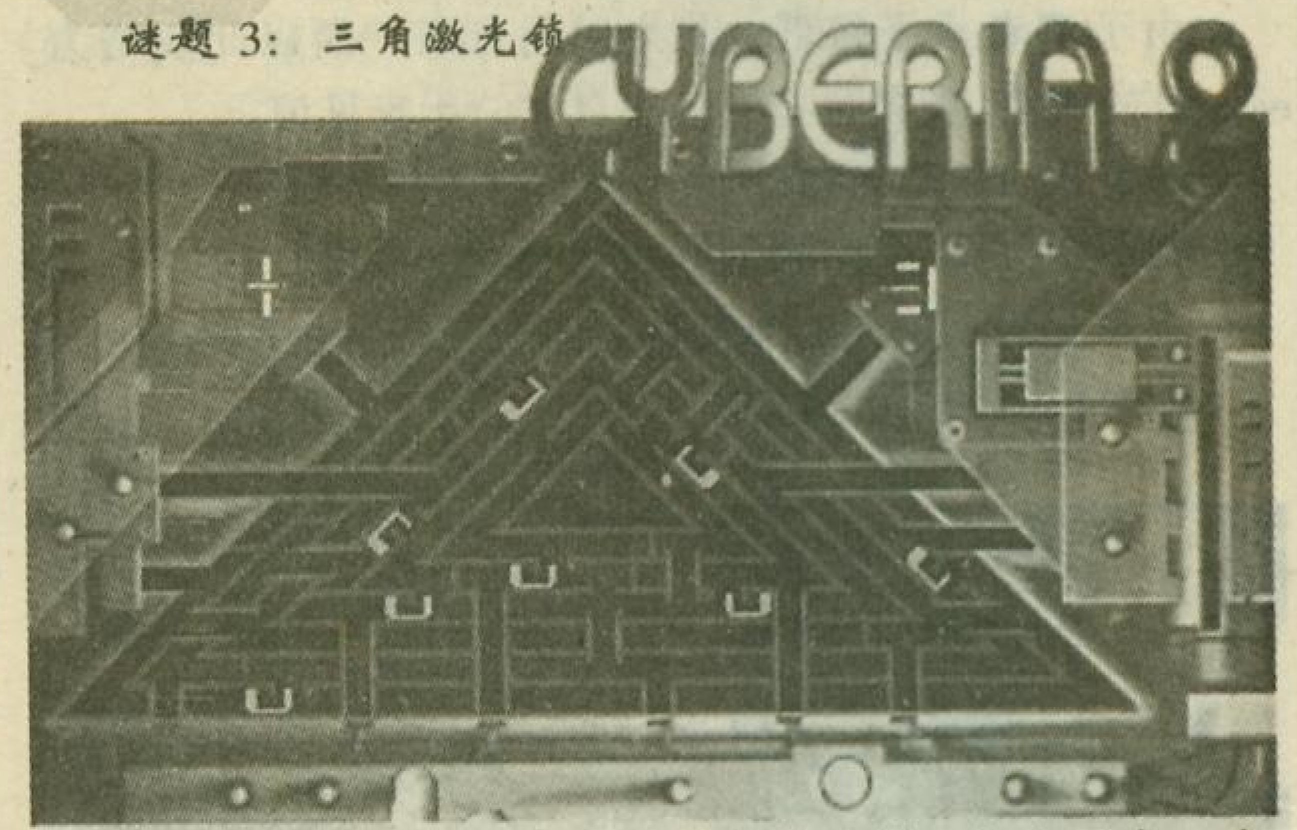


你趴在货柜车的顶上偷偷进入敌人基地。为了躲避两名敌人，你藏在一个大箱子后面。这时身后的门开了，一架插车从里面驶出。当插车特写画面结束，并看到敌人向左行的时候，立即按右键躲开。当敌人走出门外后，先直走，右转，直走，右转，直走，这时你在一个箱子后面躲了起来，一名敌人走了过去。待敌人走后，按右键从箱子后面出来，按刚才的路线继续向前走。到门口时不要急于进入，右转一下，前行躲在箱子后面，又一个敌人从门里走出来。这名敌人遛了一圈回来，输入密码后进了门里。之后，你也来到了门前。

谜题 2: 脉冲触摸锁

如果你仔细的话，应该已经记住了刚才敌人按键时的声响，只要重复输入即可。但一定要小心，按错了就会死了。　密码是 3108

谜题 3: 三角激光锁



这里是一间小屋，有一个带锁的电梯，左边还有一扇门。现在首先需要解开电梯的锁。按钮从左边向右边排列为 1－10。只要按 3、4、5、1、9、10、2、6 的顺序按下按钮，电梯就打开了。

谜题 4: Corbin 的电脑



这里是 Corbin 的办公室，在他的桌上藏有一台电脑，但需要密码才能使用 VR 数据库。密码在哪儿呢？看一看房间一侧的装饰品架就能找到答案了。输入黄、绿、蓝，按理说应该可以了，但似乎还缺少"声纹"，只好先放弃这里。不要进入第二次尝试，否则你又将死去。

动作关 3: 机械

下了电梯，右转进入门中，穿过白色房间来到一间有一滩绿色有毒废料的房间。检查 Robinson 博士的尸体，找到了一个遥控器。然后回身进入身后的门中，来到大屏幕前，使用遥控器消除外面的绿色液体。回到屋外，绿色液体已经只剩一小块了，但是还是有致命危险，所以一定要跳过去。对面有间 2 号室，进入后开始使用 VR 数据库。

VR 关 2: 数据库

与前面的 VR 数据库大致一样。仔细观看每一项内容，得到 4 号实验室的密码 2457 与 Corbin 博士的“声纹”后就可以离开。



注：如果没有去过 Corbin 的办公室，并且因缺少“声纹”而失败的话，会得不到“声纹”。

谜题 5: 4 号实验室的按键锁

输入 2457，但不料密码已经被改过了。不过幸运的是，Graham 在键板上找到了一个指纹，这样也能查出新的密码。先回 Corbin 的办公室吧！

VR 关 3: Corbin 的电脑

刚坐在 Corbin 的椅子上，你突然感觉不对，立即把脸转向窗外。这时一名士兵乘电梯上来，他把你当成了 Corbin，立即很报歉的离开了。使用电脑，输入那个颜色码，并且“声纹”也自动输入了。仔细查看资料，可以得到与那个指纹匹配的密码。

射击关 7: 解毒剂

进入 4 号实验室。在实验台前，你被吸取了一大管血。为此，你晕了过去，并且又进行了一次梦中射击大战。醒来后，在 Graham 的帮助下开始调制解毒剂。方法是射击所有的红、白细胞，但不能射击绿色的。击中红、白细胞会加分（分数在准星边上），击中绿的会减分。细胞射击结束后，如果分数超过 40 分即成功。（这关真是最烦的了）。

动作关 4: 遇上 Major



从实验室出来，走到 2 号室门口，向右转并且进入。进入后再次右转并前行，关掉开关。这个开关是控制一个不可见光控陷井的。然后一直向前走。遇到红色激光一定要左右移动躲避。穿过激光后，进入山洞，遇上 Major，并且把解毒剂给她。

射击关 8: 打破关键

这时全区进入警戒，开始射击。

射击关 9: 武装自毁

再次进入 Corbin 的 VR 数据库，找到自毁部分，在一分钟内击碎所有的颜色块。



动作关 5: 脱出

此时电梯外已经布满重兵，绝对不能再走电梯了。按下电脑中的任意一个白键，你就乘滑梯掉到地下室。绿色的小飞行物很容易打。小心不要靠墙太近，否则黄色金字塔型物就会把你炸飞。首先直行出门，来到十字路口。再向前靠右直行，路口右转，跳过有毒物质，进入对面的铁栅栏门。上楼梯后，射击对面的银色小盒子。下楼梯，出门左转，沿路向前，进入一间大房间。看到两个银色小盒，射击右边的那个。然后转回铁栅栏门，继续向前到下一个铁栅栏门（注：如果没有打坏大房间中的银盒直接来此的话，就会被夹死）。进入后可以来到一座桥前。

谜题 5: 八边形激光锁

与三角形激光锁的原理基本相同。

顺序按下 2、4、1、5 即可。

射击关 10: 逃出生天

当桥连通后，大批的敌人向你涌来。将他们统统干掉。正当你想喘口气时，Corbin 博士出现在你的身后。危急时刻，Major 架机出现。当 Major 向 Corbin 射击示警时，立即按上键，你一把把 Corbin 推下了升降机，然后又跳入了飞机。接下来就又是一长串的射击，小心不要过长时间的连续射击。

OK，你成功了。欣赏一下破关画面吧！不过……



文/软体动物

北京智乐王国游戏机专营店世嘉兼容卡

暑期特别优惠　邮购价目表(有效日期96.8.15－9.15,以邮戳为准,欲购从速)

类别	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
SLG 战略	大战略2+三国1(记忆良好)	215.00	大航海时代2	140.00	沙丘魔堡二合一	110.00	梦幻模拟战Ⅱ	135.00
	凯撒大帝(英文版)	60.00	战棋(原装)	190.00	太阁立志传	175.00		
	圣骑士战记(原装)	60.00	三国3+超级大战略	160.00	沙丘魔堡	70.00		
	石中剑(原装)	190.00	联合阵线(新超级大战略)(原装)	190.00	信长野望霸王传	175.00		
FGT 格斗	VR警官	85.00	摔角霸王(真人版32M)	145.00	WWF摔角	120.00	豪血寺一族	140.00
	真人快打1(原装)	100.00	侍魂(原装)	110.00	世界英雄	80.00	恐龙格斗	130.00
	真人快打3	115.00	街霸(12人,16M)	80.00	幽游白书2	120.00		
	七龙珠(原装)	70.00	街霸(16人,40M)	180.00	美国联盟英雄	115.00		
ACT 动作	X－MAN2(动作)	80.00	海豚3	80.00	美少女战士(原装)	150.00	肥瘦大盗(原装)	150.00
	阿拉丁	70.00	侏罗纪公园2	80.00	漫画地带	70.00	风中奇缘(32M)	150.00
	音速3	75.00	美人鱼+冲破火网2	80.00	战斧3	70.00	X－革命(32M)	150.00
	音速4	75.00	格斗四人组3(原装)	140.00	超级忍2	70.00	复仇者	80.00
	丛林冒险1	75.00	格斗三人组	55.00	蚯蚓战士2(24M)	100.00	火烧赤壁	140.00
	丛林冒险2	75.00	狮子王(原装)	150.00	鸟人战队(电影版)	80.00	蝙蝠侠与罗宾汉	100.00
	玩具总动员(32M)	115.00	狮子王	95.00	武士魂2	60.00	米老鼠纪念版	95.00
	外星王子	70.00	神奇男孩(原装)	80.00	特警判官	120.00	割喉岛 70.00	
	海豚2	70.00	美少女战士	80.00	音速飞龙	80.00		
SHT 射击	坦克大战	60.00	星际奇兵	75.00	忍无可忍	80.00	空牙(空战)	70.00
	雷电传说(空战)	60.00	魂斗罗	75.00	火枪英雄	75.00	骷髅行动组(16M)	100.00
	西部牛仔	60.00	反爆特勤组	65.00	毁灭警官(DOOM)	70.00	枪卡2(银行劫案)	95.00
	机械战警4	75.00	异形战士	75.00	鲛鲛鲛(空战)	50.00	雷电+空牙	110.00
	超空狂龙	75.00	联合大作战(空战)	60.00	战场之狼2	60.00		
	战斗玛丽亚(空战)	60.00	特勤金刚	90.00	冲破火网2(空战)	50.00		
PUZ 智力	沙漠风暴1	60.00	赌城2合1	75.00	红色战区	85.00	坦克(坐舱)	60.00
	沙漠风暴2	75.00	坦克+007	80.00	阿Q连环炮(原装)	170.00	赌城	55.00
	沙漠风暴3	75.00	F－15	60.00	沙漠风暴1+亚生物战争	120.00		
	F－22	95.00	终极战役	85.00	魔法宝石	60.00		
RPG 模拟	光明十字军(原装)	160.00	梦幻之星复刻版(原装)	200.00	新创世纪(原装)	120.00	光明力量一众神遗产	155.00
	光之继承者(原装)	120.00	梦幻之星4(原装)	120.00	斗技王(原装)	150.00	光明力量一古元的封印	135.00
	英雄传说2	95.00	战斗传说(原装)	120.00	伊苏国3	120.00	光明力量一皇帝财宝	175.00
RAC 赛车	摇滚赛车	70.00	疯狂赛车	60.00	顶极赛车	65.00	VR赛车(原装)	140.00
	川崎赛车(摩托车)	65.00	新F－1赛车	85.00	机车3(摩托车)	80.00	超级摩洛哥2	65.00
SPG 体育	亚特兰大96	80.00	96台球	70.00	篮球飞人	75.00	'96 NBA 篮球 Live(带记忆)	90.00
	'96FIFA足球(带记忆)	80.00	篮球飞人(原装)	150.00	台球传奇	65.00	NFL橄榄球(原装)	80.00
TAB 桌面	锄大D	180.00	究极麻将(台湾版)	120.00	四川省(麻将)	180.00		
	究极麻将(日本版)	90.00	麻雀恶魔塔	170.00	16张麻将	180.00		

手掌机卡

任天堂黑白液晶手掌机(可换卡)GAME BOY　380.00　20.00

日本原装世嘉彩色液晶手掌机(可换卡)GAME GEAR(赠卡一盘、原装电池六节)　850.00　50.00

类别	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
GB单卡(邮费免收)	阿拉丁	90.00	95'格斗	90.00	三国志中文版	120.00	英雄榜Ⅱ	90.00
	灌篮高手	90.00	霹雳杀手	110.00	狮子王	110.00	朱罗纪公园	90.00
GB合卡(邮费免收)	5×1(含真人3、霹雳杀手、饿狼、阿拉丁)	180.00	8×1(含NBA2、冒险岛3、灌篮高手)	170.00	9×1(含真人快打、幽游白书、美少女战士)	180.00	13×1(含大金刚、洛克人3、蝙蝠侠)	170.00
	6×1(含大金刚、机械人大战、圣剑传说)	200.00	8×1(含阿拉丁、天使之翼、美少女战士)	170.00	9×1(含96FIFA)	180.00	13×1(含斗神传、龙珠2)	200.00
	6×1(含侍魂、SD)	180.00	8×1(含时空战警、真人快打2、大力工头2)	170.00	10×1(含狮子王、蚯蚓战士、灌篮高手)	180.00	13×1(含三国志、原始人、坦克大战)	200.00
	6×1(含斗神传、武士道)	180.00	8×1(含大金刚、J联盟足球、信长野望)	200.00	11×1(含J联盟足球、台球、网球、排球)	130.00	15×1(含七龙珠、阿拉丁)	180.00
	7×1(含大金刚、吞食天地、三国志)	200.00	8×1(含萨尔达传说、NBA篮球、蜡笔小新)	170.00	12×1(含金刚战士2、俄罗斯方块、狮子王)	170.00	15×1(含机械战警、蜘蛛人3、俄罗斯方块)	180.00
	8×1(含侍魂、大金刚2、美少女战士)	170.00	8×1(含斗神传、魂斗罗、蜘蛛人)	170.00	12×1(含侍魂、美少女战士、超级玛丽)	170.00	15×1(含街头快打2、天使之翼、美少女战士)	180.00
	8×1(含足球风云、幽游白书2、侏罗纪2)	170.00	9×1(含快打旋风2、时空战警、世界杯足球)	90.00	13×1(含魂斗罗、狮子王、阿拉丁)	170.00		

注：以上游戏卡价格均不含邮费，邮购每盘邮费10元;2盘15元;3盘以上邮费均为20元。游戏卡名称后面有(原装)字样为日本原装卡，其他为台湾生产。

世嘉卡制式转换卡(NTSC－PAL互相转换) 65元/邮费10元(**能大幅度提高世嘉机的兼容性**)推荐读者购买世嘉卡制式转换卡。因各地读者手中已购的世嘉机品质参差不齐，对现有一些世嘉卡不能兼容表现形式是插卡后不出图像或"花板"、"死机"，并非卡带质量问题，解决的最好办法是购买"世嘉卡制式转换卡"，它是多功能的，通过转换开关，使手中世嘉机能玩到几乎所有世嘉卡。

超任卡:异形3
战斗原始人
饿狼传说2
玛丽奥世界
爆破俄罗斯
ROCKETEER
8人正版街霸

以上价格均为190.00　邮费:10元
超级玛丽RPG　780.00　邮费:20元

特别声明：

1、以上世嘉卡邮购价格只针对除北京地区外其它省市。**因是暑期特别优惠价格，有效期为1996年8月15日—9月15日。(以邮戳为准,欲购从速)。**

2、北京地区零售价格以本店门市标明价格为准。

北京智乐王国游戏机专营店游戏机

暑期特别优惠 邮购价目表(有效日期 96.7.15 - 8.15,以邮戳为准,欲购从速)

	机种	单价(元)	邮费(元/台)
世嘉16位游戏机	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGADRIVE2(PAL - D 60 制式)(随机赠送原装卡带一盘、原装射频转换器一只)	650.00	70.00
	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGADRIVE2(PAL - D 50 制式)(随机赠送卡带一盘、原装射频转换器一只)	850.00	70.00
	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGADRIVE2(NTSC 制式)(随机赠送原装卡带一盘)	620.00	70.00
	日本原装 MEGAJET(NTSC 制式)(随机赠送原装卡带一盘)	580.00	70.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅰ型 100%兼容机(PAL - D 50 制式)(随机赠送原装卡带一盘)	500.00	70.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅱ型 100%兼容机(PAL - D 50 制式)(随机赠送原装卡带一盘)	480.00	70.00
	中外合资妙博士世嘉Ⅱ型机 100%兼容(PAL - D 50 制式)(随机赠送原装卡带一盘)	450.00	70.00
超任16位游戏机	日本原装超任主机(美版 NTSC 制式 AV,RGB 输出,送 AV 线一条)	930.00	80.00
	日本原装超任主机(日版 NTSC 制式 AV,RGB 输出,送 AV 线一条)	930.00	80.00
	日本原装超任主机(美版 PAL60 制式,AV,RGB 输出,送 AV 线一条)	980.00	80.00
	超任博士 - 7 磁碟机 32M(邦谷公司原产)(随机赠送磁碟游戏十张)	1080.00	50.00
	超任世嘉双用磁碟机龙Ⅲ(随机赠送磁碟游戏十张)	1380.00	50.00
	超任博士光碟机(博士 3、6、7 代通用)(送四张金碟—含所有超任游戏)	1980.00	100.00
	超任博士光碟机(博士 7 专用)(送四张金碟—含所有超任游戏)	1800.00	100.00
次世代	任天堂 64 位机(NTSC 制式,110V,随机赠送原版游戏卡两只,220 - 110V 电源一只)	3800.00	100.00
	世嘉土星(NTSC 制式)送原版碟三张 220 - 110V 电源一只、原装记忆卡一只	2980.00	80.00
	3DO 32 位游戏机 (松下日版)送原版 3DO 碟三张 220 - 110V 电源一只	1980.00	80.00
	SONY 游戏站 (送原版游戏碟二张 220 - 110V 电源一只、原装记忆卡二只、原装手柄一只))	2980.00	80.00
	SNK"机皇"高速版 CDZ(送原版碟一张)(NTSC 制式 110V)	3380.00	80.00
	世嘉 CD 机 MEGA—CD(送原版游戏碟五张)	880.00	80.00

	名称	单价	邮费	名称	单价	邮费	名称	单价	邮费
世嘉配件	世嘉原装 6 键手掣(ASC Ⅱ)	80.00	15.00	世嘉光电手枪(送枪卡一盘)	180.00	20.00	世嘉摇杆手掣	120.00	15.00
	世嘉原装遥控手掣(两只)	130.00	30.00	世嘉机专用制式转换器(N - PALD)	140.00	15.00	世嘉 + 超任双用摇杆	180.00	20.00
超任配件	超任制式转换器(NTSC - PAL - D)	110.00	10.00	超任组装手掣	60.00	15.00	超任光碟(四张一套)	480.00	20.00
	超任原装手掣	150.00	15.00	超任连发六键手掣	60.00	15.00	超任 AV 线	25.00	10.00
次世代配件	土星原装手掣	200.00	15.00	土星 PHOTO CD 引导盘	450.00	10.00	3DO 6 键连发手掣	120.00	20.00
	土星原装多功能手掣	200.00	15.00	原装土星遥控手掣(两只)	680.00	30.00	3DO 记忆连发手柄	150.00	20.00
	土星 6 键连发手掣(香港产)	120.00	15.00	SONY 原装手掣	260.00	15.00	3DO 原装解码器(可看 VCD 影碟)	1530.00	30.00
	土星原装飞行手掣	680.00	70.00	SONY 原装记忆卡	250.00	10.00	SNK"机皇"摇杆手掣(原装)	380.00	20.00
	土星原装方向盘	630.00	100.00	SONY 原装多功能大摇杆手掣	580.00	30.00	3DO SNK 用 S - VIDEO 端子线	80.00	10.00
	土星原装记忆卡	450.00	10.00	SONY 原装大摇杆手掣	480.00	30.00	世嘉 + 超任 + 土星三用摇杆	300.00	30.00
	土星原装解码器(可看 VCD 影碟)	1450.00	20.00	SONY 原装飞行手掣(NAM CO)	580.00	15.00	世嘉 + 超任 + 3DO 三用摇杆	300.00	30.00
	土星光电枪	280.00	20.00	SONY 方向盘(带刹车装置)	680.00	50.00	通用制式转换器(NTSC - PAL - D60 所有 NTSC 制式游戏同都可用)	190.00	30.00
	土星光电枪 + VR 警察(原版盘)	580.00	20.00	SONY PS 手柄延长线	80.00	10.00	超任手柄接驳土星转换器	100.00	20.00
	土星专用 S - VIDEO 端子线	80.00	10.00	SONY PS S - VIDEO 端子线	80.00	10.00	超任手柄接驳 3DO 转换器	100.00	20.00
	土星专用制式转换器 NTSC - PAL - D60	130.00	20.00	SONY PS 专用制转	150.00	10.00			
	土星分把器(6 人同时玩)	450.00	20.00	3DO 6 键手掣(EL - 403)	120.00	20.00			

游戏软件

	名称	单价	邮费	备注
游戏软件	3DO 游戏光盘(原装)	85.00	10.00	
	超任游戏软盘(拷好游戏节目一级彩盘)	5.00	0.80	邮购最少数量十张
	世嘉游戏软盘(拷好游戏节目一级彩盘)	8.00	0.80	邮购最少数量十张
	超任游戏软盘目录函索 20 元/套			世嘉游戏软盘目录函索 20 元/套

注: 超任游戏磁碟编号为 32× × ×,需游戏磁盘 4 张　超任游戏磁碟编号为 10× × ×,需游戏磁盘 2 张
超任游戏磁碟编号为 24× × ×,需游戏磁盘 3 张　超任游戏磁碟编号为 8×.× ×,需游戏磁盘 1 张
超任游戏磁碟编号为 16× × ×,需游戏磁盘 2 张　超任游戏磁碟编号为 4× × ×,需游戏磁盘 1 张
超任游戏磁碟编号为 12× × ×,需游戏磁盘 2 张

世嘉土星原版游戏碟(邮费免收)

	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
FGT 格斗	制服传说	740.00	VR 战士(完美版)	280.00	VR 战士 2	320.00	格斗天王 95('95 搏击之王)	390.00
	VR 战士Ⅰ	250.00	恶魔战士 2	380.00	龙珠(真武斗传)	330.00	格斗超新星	450.00
	X - MAN	430.00	忍空	430.00	摔角霸王	480.00	饿狼传说Ⅲ	480.00
射击 SHT	自由神射击	380.00	铁甲飞龙	280.00	战役	380.00	疾风魔法大作战	430.00
	兵蜂	200.00	铁甲飞龙Ⅱ	350.00	太空战斗机外传	480.00	攻击 1945	450.00
	武装雄狮(三次元大战)	350.00	隐形战机	530.00	首领峰	450.00		
ACT 动作	NIGHTS	450.00	X 革命 450.00		洛克人全集(洛克人 3)	460.00		
RPG 模拟	阳光战士	180.00	武器传说	420.00	光之继承者(精灵王纪传)	380.00	正义之纹章	450.00
	王国传说	250.00	魔法骑士	180.00	伟大的龙珠传说	380.00	剑与魔杖	480.00
SLG 战略	列岛震撼	430.00	龙之力量	380.00	弹珠台	580.00	上海万里长城	580.00
体育 SPT	96J 联盟足球	450.00	松方弘树的钓鱼秘诀	380.00	VR 排球	430.00		
	J 联盟足球	280.00	篮球飞人	280.00				
赛车 RAC	世嘉拉力赛车	280.00	梦游美国	250.00	VR 赛车	480.00		
冒险/其他	真说梦见馆	180.00	月花雾幻谭	480.00	S 诞生	480.00		
SONY.PS 原版游戏盘(邮费免收)	山脊赛车(赛车)	600.00	95 棒球(球类)	480.00	麻雀悟空天竺	480.00	斗魂列传	480.00
	兵蜂(射击)	480.00	银鹰战机(射击)	480.00	雷霆战机二合一	480.00	疯狂爬楼	380.00
	J 联盟足球(足球)	380.00	机动战士(射击)	480.00	波斯王子	480.00	星球大战	380.00
	VF - 9(射击)	480.00	模拟生化人(3 盘)	580.00	大战略	750.00	96 职业摔角	380.00
	星际之刀(空战)	480.00	危险地带	480.00	首都高校赛车	480.00	老虎机	380.00
	金属战机(射击)	380.00	赛马最胜法则	380.00	美少女战士	380.00		

特别服务

本店以强大的技术力量为广大电玩迷提供以下服务:
维修各种游戏机,维修快捷、收费合格。

本店邮购部本着守信誉、发货快捷的原则,所寄货物均以特快专递(EMS)邮寄,保证质量,如有质量问题,凭发票一个月内调换。请在汇款单附言栏注明所需物品名称,并注明联系电话,以便及时联络。

因篇幅有限,经营品种未能详尽,欢迎电话垂询!

本店批发部面向全国批发游戏机、游戏卡!

地址:北京市西城区地安门外大街 36 号　邮编:100009
电话:(010)64035664　传真:(010)64035664
寻呼热线:(010)62578800 呼 6969(中文/汉显)联系人(收款人):卢华
请用留言方式(姓名、省市、所购物品)进行查询

特价商品专栏

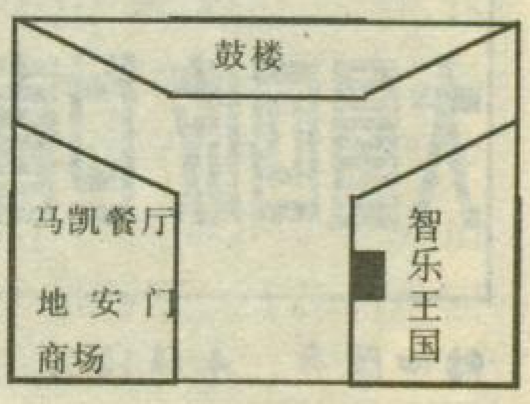
任天堂 8 位机光电枪　25 元,邮费 15 元。

任天堂 8 位机(带摇杆手掣)120 元,邮费 15 元。

俄罗斯方块手掌机　50 元,邮费 10 元。

日本原装 8 位 萨尔达传说(RPG) 190,邮费 10 元。

五路汽车鼓楼站下车,宏大文化用品对面



上海玩之宝贸易有限公司

GAME 大本营

GAME 大本营进军电脑游戏领域

新蜀山剑侠	极品飞车	银翼战记	偷窥者
烈焰钢狼传	遁入黑暗	疯狂时代	妖魔道
剑留痕	魔毯Ⅱ	坦克大决战	冲锋号
铁血十字军	射雕英雄传	生化悍将	甲A风云
铁血联盟	笑傲江湖	星际大争霸	魔法世纪
X战机	倚天屠龙记	永恒之门	银河飞将——虎之心
最长的一日	黄飞鸿	地下城主	海狼杀手
中国球王	魔兽争霸	波黑战争	魔域迷踪
中国民航	卧龙传	中关村启示录	双子星传奇
超级大富翁	富甲天下	大富翁3	96FIFA足球
鹿鼎记	枫之舞	失落的封印	黑暗原力——钛战机
机甲猎人	仙剑奇侠传	绝地大反攻	狂涛计划
魔法门英雄无敌	大银河物语	一线生机	明星志愿
妙探闯通关	足球小子	钢铁雄狮	银河救世军
九五真龙	诺瓦风暴	妙贼也疯狂	天旋地转

徐汇店

地址：上海市天钥桥路110号
徐家汇维修中心2层
电话：(021)64691808×117
邮编：200030
交通：地铁、15路、56路、43路

大量回收 世嘉机、卡

静安店

地址：上海市镇宁路452号
电话：(021)62519143
(021)62519144
邮编：200040
交通：20路、45路、94路

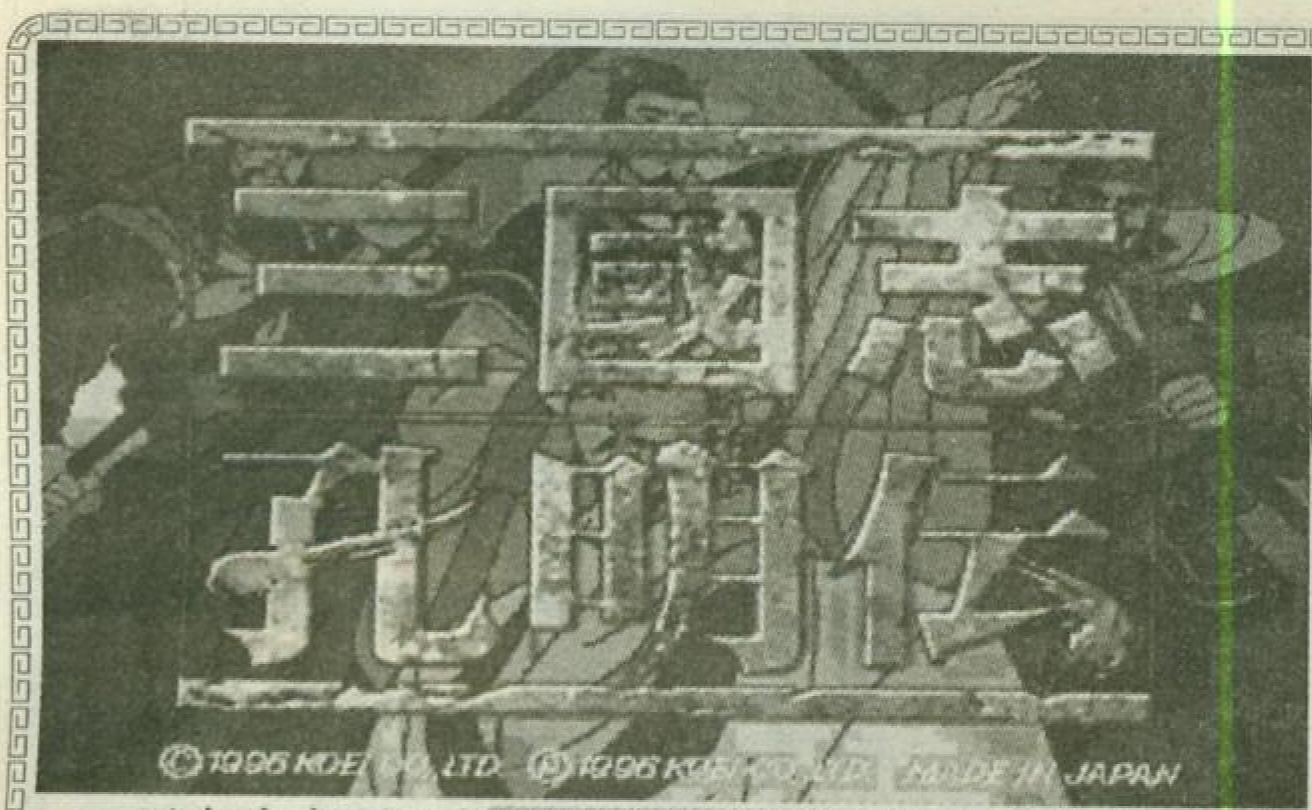
1元/天玩土星原版

长宁店

地址：上海市娄山关路507号(天山中学旁)
电话：(021)62341428
(021)62340588
邮编：200051
交通：69路、71路、72路、88路、54路、127路

夏季夜市·全面周到

贴心服务 永续经营 贴心服务 永续经营 贴心服务 永续经营 贴心服务 永续经营 贴心服务 永续经营



三国志·孔明传

速战攻略

正在为市面上找不到值得熬夜的游戏而慨叹，无意中发现了这个光荣出品的最新 RPG + SLG——《三国志·孔明传》for win/v(以下简称《孔明传》，装上一试，立刻被其精美绚丽的画风所吸引，于是乎一玩不可收拾，在拿到光碟的第三个晚上便告通关。意犹未尽，挑灯再战并写下陋见，与玩友们共赏之。



《孔明传》是陆、港、台三地游戏排行榜上雄霸至今的人气大作《三国志·英杰传》(以下简称《英杰传》)之续作，但估计待《孔明传》的汉化版推出《英杰传》便会从众玩友的硬盘上消失了。

和《三国志 V for win/v》一样，《孔明传》640×480，256色的场景图可说是美不胜收，热爱光荣又恨其以往那种低色素画面的玩家这次可在多达上百幅细致入微的场景图中大饱眼福了。



《孔明传》继承了《英杰传》的大部分设定，而最大的变动是一场战斗如失败(特定的关卡如“走麦城”、“失街亭”等除外)或中途投降，回到此战第一回合时，上一次战败中的经验值和所升之级可保留到重玩的战斗中，诸位，也就是说，只要你有耐心，在头几场战斗中，你就可将手下爱将升至你想要的任意级别，而不用任何游戏工具！举例说明：第三战“江夏急行军”，关羽是6级，可在第二回合单挑蔡瑁，单挑后升一级，然后选择重玩此战，关羽7级，再挑再升再重玩，如此反复50次，关羽便可达56级。而游戏中设定只要是有单挑可能的人走到相邻位置，不用攻击就会发生单挑，因此不用担心56级的关羽会一刀杀退蔡瑁而无法发生单挑。怎样，56级的关公对4级的蔡瑁——“真天人也”——语出《三国演义》中千里走单骑时胡班初见关公所言。而这种作弊法笔者称之为“投降升级大法”。



有此前提，所以《孔明传》难度并不大，此攻略之所以叫做速战攻略也基于此，本文的侧重点就在于尽可能指出每关的单挑可能、宝物，至于过关选择，由于《孔明传》剧情分支不多，笔者便按单线式叙说，除注明外，选项均选第一项，各玩家可按自己喜好选择。

《孔明传》此次制作了多达一百多兆的 AVI 档动画，其中开篇和终篇两个很值得观赏，但游戏中的单挑画却实在让人不敢恭维，张飞关羽一个个獐头鼠目，对手全一个德性，大家满口“那塔唏娃左飞一得死”，让人感觉是一群倭寇在战斗，滑稽之余，又不禁感到悲哀；并且，笔者在6x86P150 + CPU，华硕 T2P4主板，软解压能达48帧的机器上玩，每次单挑载入动画都会有延迟，最后索性跳过不看，真不理解光荣的动画为什么不能做出象《C&C》和《第十一个小时》的效果？音乐制作的还可以，由于是交响乐队演奏的，气势比较宏伟。



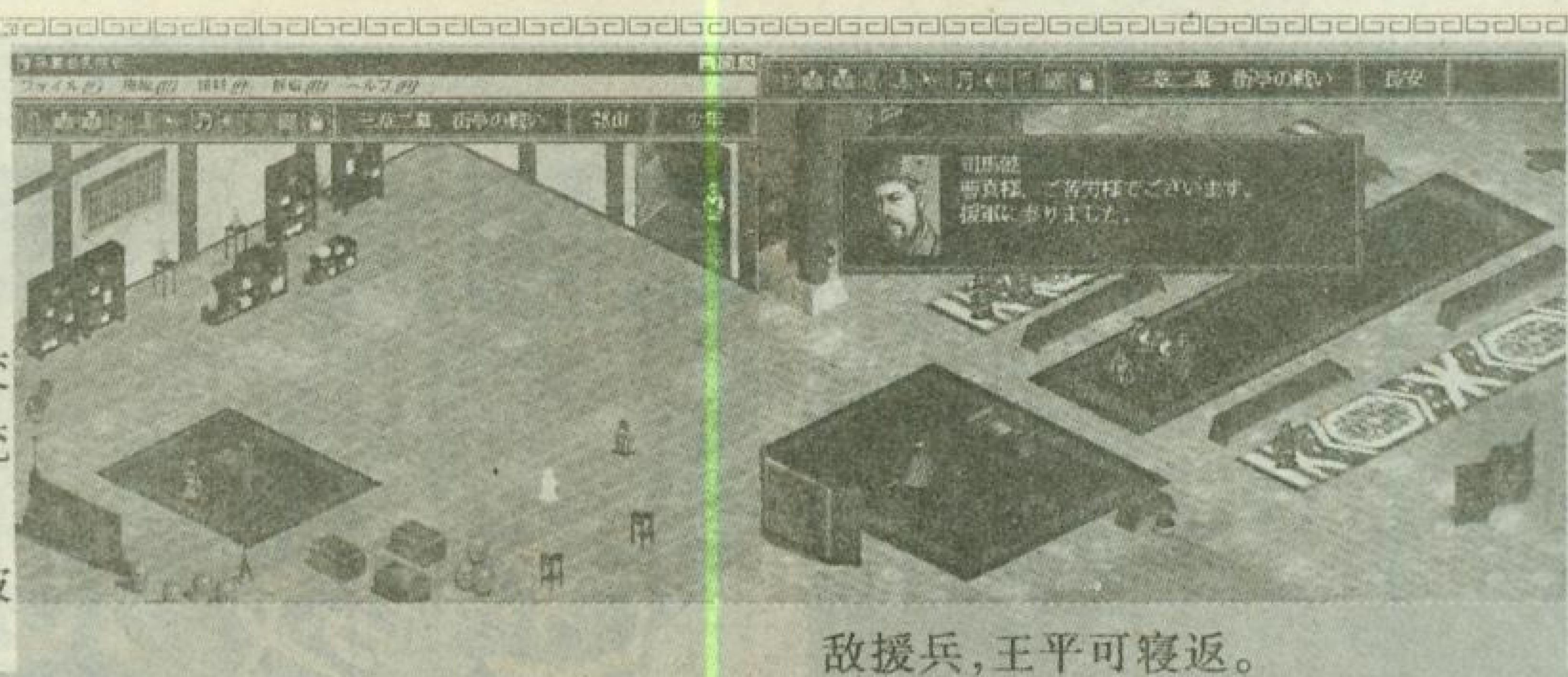
另外《孔明传》除了剧情比《英杰传》单一，有些设定也不尽人意，如将士们不能转职，而山贼，武术家等只能升级一次，这种种缺撼大大地降低了游戏的丰富程度。当然，这是笔者爱之深，恨之切的挑剌儿，各位玩家大可见仁见智。好，闲话少说，言归正传；随着徐庶走马荐诸葛，夏候 惇兵压新野，让我们重回“三国”这个杀戮战场罢！

第一章

三国鼎立

一章一幕

孔明出庐



开战前和黄氏交谈得回原豆，和庞统见面获知谋种。

第一战　博望坡之战

宝物：豆

提示：张飞关羽不受控制，赵云退至下面会发生“火烧博望坡”事件。

第二战：新野城之战

宝物：焦热书，落石书

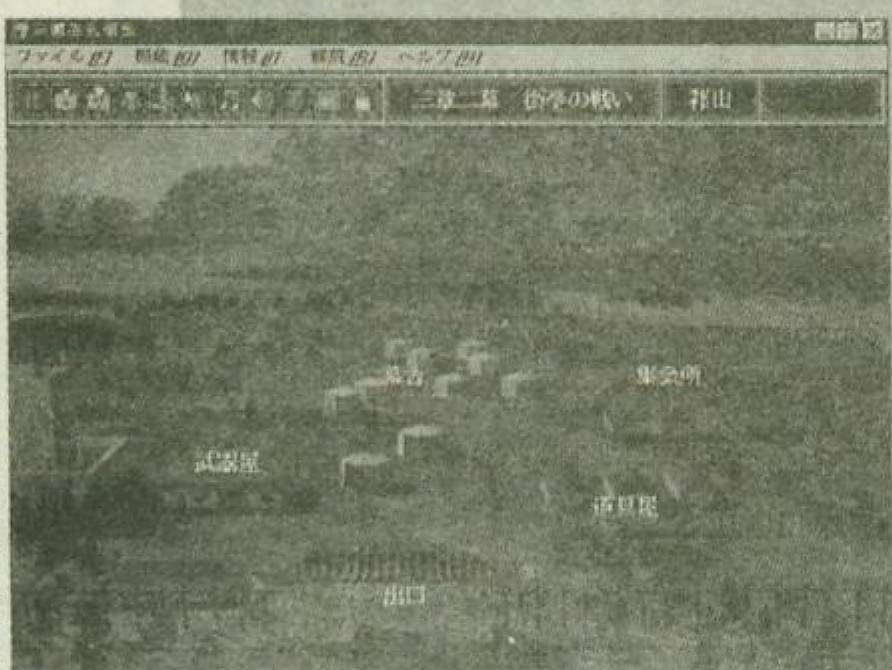
单挑可能：张飞 VS 许褚

第三战：江夏急行战

宝物：回复麦，火龙书

单挑可能：关羽 VS 蔡瑁

提示：魏延加入我方战斗，但不受控，东南角敌有援兵。



战后在江夏和文官对话得回复麦，和武官对话得大焦热书。

第四战：长坂坡之战

宝物：大落石书，大焦热书

单挑可能：赵云 VS 夏侯恩，得青钉之剑。

提示：阿斗在最南边村中可找到，找到后曹操援兵正北方出现。我方张飞正东增援。

第五战：赤壁之战

宝物：金 500，大焦热书，小型盾。

单挑可能：张飞 VS 许诸

提示：此战分江南和江北两处战场，曹操援兵自西南角和正西出现。关羽派否无关剧情发展。

一章二幕　天下三分

第一战：荆州南部之战

宝物：青铜甲、物见书

单挑可能：张飞 VS 金旋，赵云 VS 陈応、关羽 VS 黄忠(两次)。

提示：陈式可寝返。

第二战：绵竹关·葭萌关之战

宝物：根性种、皮张盾

单挑可能：张飞 VS 马超

提示：刘备接触高翔可寝返，敌方马超中途自东北角出现，孔明接触马超可寝返并结速战斗。

第三战：汉水之战

宝物：金 2000

单挑可能：张飞 VS 许褚

提示：东北角有敌援兵，王平可寝返。

一章三幕　桃园终焉

在成都与刘备交谈获牙旗

第一战：麦城之战

宝物：援队书、回复麦

提示：除关索、关兴外，其他人马不受控制，按剧情关羽必死，不再有《英杰传》中的蒙面人再现一幕。呜呼！65 级关云长被不满 10 级的小弓兵困死麦城，悲哉！

第二战：夷陵之战

宝物：回复麦

单挑可能：关兴 VS 潘璋，获青龙偃月刀。

提示：我方东边人马不受控制。

第二章

南征篇

二章一幕

司马懿之谋略



成都宫殿和文官对话回复麦及军资 700 金。

第一战　阳平关之战

宝物：武勇实、金 500

单挑可能：马超或马岱 VS 孙礼

提示：赵云行至阳平关口，曹真军浑乱；李严接触孟达，孟达军会退出战斗；另敌东北方有援兵出现。

战后和宫使谈话获援部书，和宫女谈话得密偵书。

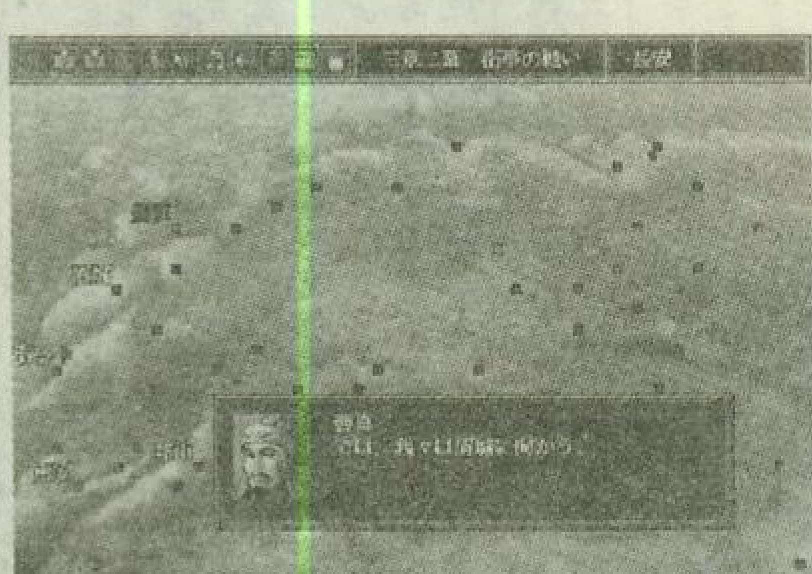
第二战：益州南部之战

宝物：回复麦、金 500

单挑可能：魏延 VS 鄂焕，诸葛亮 VS 高定，高定 VS 雍闿

提示：擒鄂焕后解放，敌军从正东、正南、西南三方增援、诸葛亮迅速接触高定，可寝返，并提升孔明一级。

二章二幕　南蛮王孟获



第一战：玉溪峰之战

宝物：援队书、金 500

单挑可能：赵云 VS 金环节

提示：此战张嶷（武术家）马忠（弓兵）加入我方，敌方孟获正南方来援；董荼那擒住不可杀。

第二战：夹山峪之战

宝物：泥弹炮

第三战：泸水之战

宝物：金 500、知谋种

二章三幕　蛮都之战

第一战：西耳湖之战

宝物：援队书，回复麦

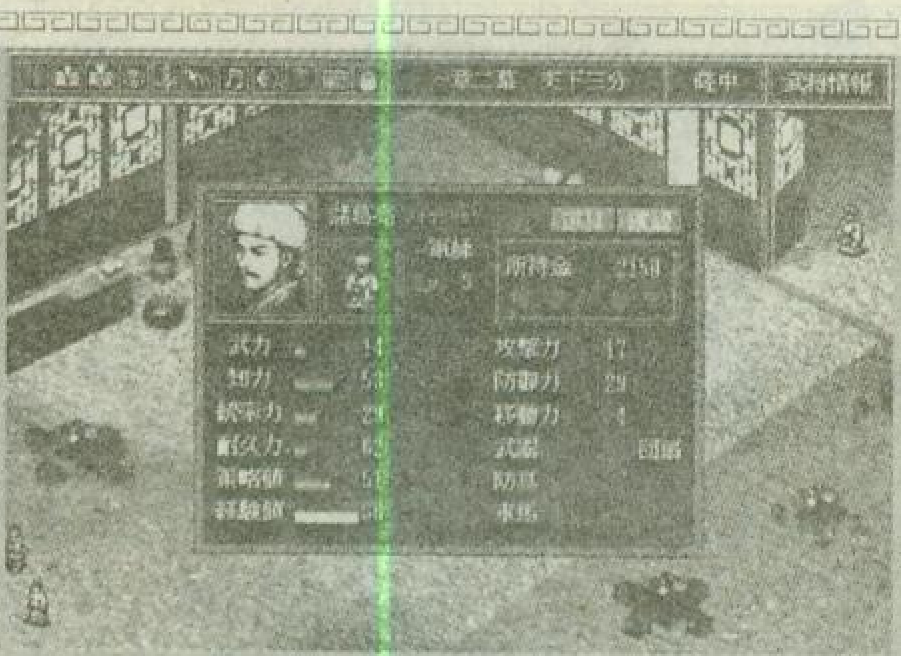
单挑可能：赵云 VS 孟优

第二战：秃龙洞之战

宝物：金 500

单挑可能：诸葛亮 VS 杨峰，可寝返

提示：此战取道东北较为顺利，若取道西北，则可行至西南村中请教孟获之兄过毒泉之法。



第三战：三江城之战

宝物：半月枪

单挑可能：赵云 VS 祝融

提示：打败朵思王后，祝融带兵来攻

第四战：蛮都之战

宝物：金 1000、投石机、战车战术读本



二章四幕　南蛮平定

第一战：桃叶江之战

宝物：回复米

单挑可能：赵云 VS 兀突骨

第二战：盘蛇谷之战

宝物：流星锤、援军书

单挑可能：赵云 VS 孟获

提示：将敌军诱入谷中，会出现“火烧藤甲兵”剧情；敌获援兵自西北角出现。

战后和孟获对话获金 10000，对策书



第三章　北伐·前篇

三章一幕　出师表

第一战：凤鸣山之战

宝物：笙、铁脊蛇予

单挑可能：赵云 VS 韩瑛、赵云 VS 韩德

第二战：南安·安定之战

宝物：朱雀爪牙，根性实

第三战：天水城之战

宝物：长戟

单挑可能：赵云 VS 姜维

第四战：冀城之战

宝物：援部书、精神实

单挑可能：魏延 VS 姜维、关兴 VS 姜维

提示：诸葛亮接触姜维可令其逃走。



三章二幕　街亭之战

第一战：祁山之战

宝物：白银爪牙、双眼虎、发石车

单挑可能：魏延 VS 朱赞、关兴 VS 曹遵

提示：接受王朗挑战，可出现孔明骂死王朗剧情。

第二战：西平关之战

宝物：倚天剑、元戎弩

单挑可能：关兴 VS 越吉——关兴败退、魏延 VS 杨兰。

提示：战后，杨兰加入

第三战：街亭之战

宝物：回复肉、回复米、木牛手

单挑可能：王平 VS 申仪、王平 VS 申耽

提示：不论此战胜败、街亭都会失守。

第四战：汉中退却战

宝物：回复米、十矢弩

单挑可能：赵云 VS 万政、马岱 VS 陈造

提示：若往南退，敌军万政在南出现。另：战后斩马谡与否无关后面剧情发展。

第四章　北伐·后篇

四章一幕　陈仓攻防战

战前选择进击祁山

第一战：陈仓·祁山之战

宝物：武勇种、鼓

单挑可能：魏延 VS 王双

提示：敌援兵自东北角出现

第二战：陈仓攻城战

宝物：神弓、白虎

第三战：祁山追击战

宝物：连发弩、精神实

四章二幕　祁山争夺战

在成都宫殿和郭攸之对话获回复肉

第一战：二谷道之战

宝物：步兵旁牌、武勇种

单挑可能：关兴 VS 秦良

提示：此战魏延不受控制、若选第一个方案，敌军南方出现伏兵。

第二战：祁山之战

宝物：武勇实、仁爱实、古灵剑

提示：敌东北角有援兵。

四章三幕　五丈原之战

第一战：渭水之战

宝物：仁爱实、爪黄飞电、汉方药

提示:正北方有敌援军出现。

第二战:葫芦谷之战

单挑可能:赵云 VS 司马懿

第三战:五丈原之战

宝物:黄金造之铠

终章　三国志孔明传

终章一幕　通往长安之道

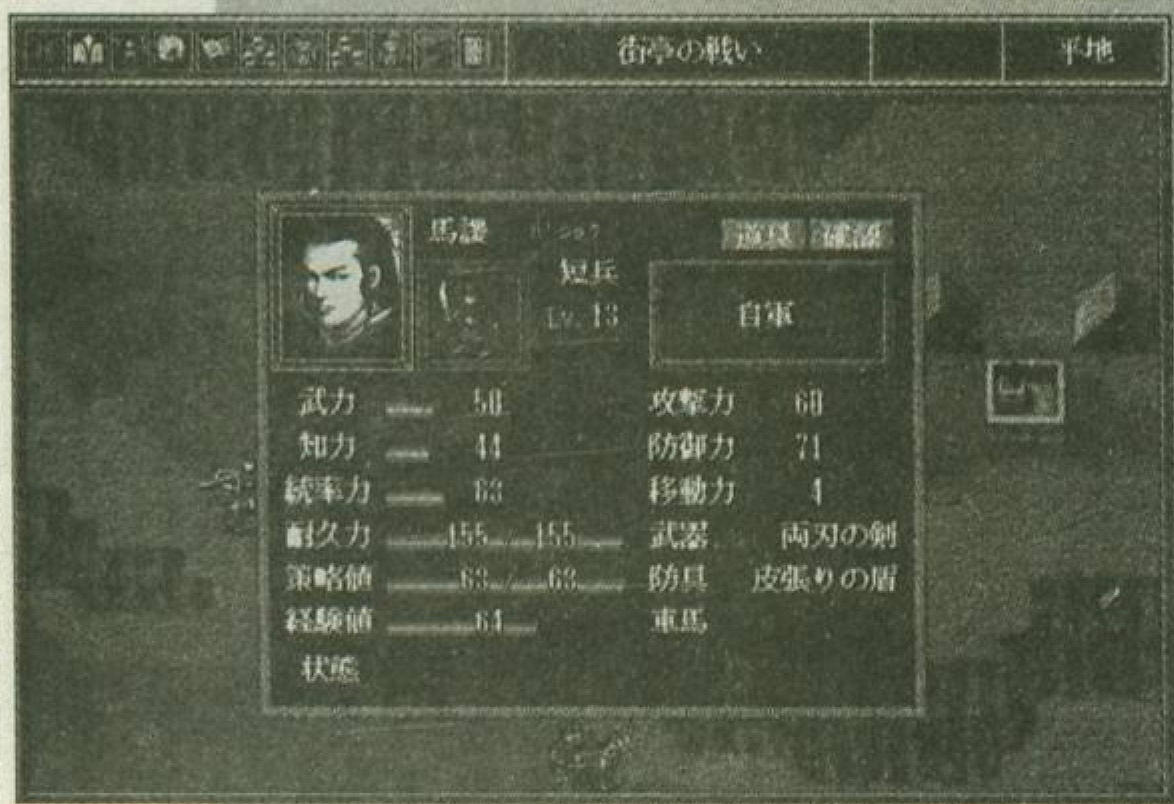
第一战　眉城之战

宝物:回复肉、吕布之弓、将军铠

单挑可能:赵云 VS 夏候霸、姜维 VS 夏候威(18－20次)、魏延 VS 夏侯和

提示:敌军夏候兄弟从北方来援;笔者发现一个有趣的BUG;当姜维接触夏侯威(连弩骑兵),会发生单挑,而结束单挑后夏侯威不会退却,反是后面的夏侯惠(霹雳车)受伤退却,下一回又可单挑夏侯威,直到此战结束,姜维可连升二十来级!玩友们到时可试试。





第二战:武功之战

宝物:回复米、流马、回复米

提示:敌北方有伏兵出现。

宝物:玄武炮、青龙弓

单挑可能:姜维 VS 曹爽

提示:曹爽败退后,敌军长安城和东南角伏兵出现。

终章二幕　孔明之归还

孔明返成都前,可挑选六外低等级武将留守眉城,眉城无战事。

第一战:巴西之战

宝物:疾风之马车

单挑可能:孟获 VS 凌统

提示:敌军东南角有援兵,我方孟获援兵自西南角出现

第二战:白帝城之战

宝物:鬼神盾

单挑可能:姜维 VS 徐盛

提示:敌东南角有援兵

第三战:江陵之战

宝物:龙之铠

单挑可能:姜维 VS 孙皓、诸葛瞻 VS 诸葛恪、魏延 VS 徐盛

提示:敌援军自正北和东南角出现。

终章三幕　汉室再兴

第一战:长安攻城战

宝物:精神种,孟德新书

单挑可能:关索 VS 夏侯霸

提示:敌援兵自城门外出现。

第二战:华山之战

宝物:项羽之矛

第三战:函谷关之战

宝物:霸者之剑

单挑可能:姜维 VS 邓艾,单挑后二人都退却。

提示:攻人城门后,敌援军从东西两边出现

决战:洛阳之战



宝物:援军书,回归书,经验实,大业火书(3个),回复肉,援国书

单挑可能:孟获 VS 张郃——单挑后两者皆退却,魏延 VS 乐綝、赵云 VS 钟会,姜维 VS 张虎、姜维 VS 司马师,魏延 VS 司马昭。

提示:此战规定回合长达八十回,分两个战场,且开战时我军耐久力均下降200点,战斗中会出现移动力减半、混乱、耐久力下降若干点,或我军部队耐久力每日下降等突发事件,因此开战前须准备好各种道具。

经过五章十五幕大小四十七战,自孔明出庐到汉室再兴,《孔明传》完整地再现了诸葛武侯辅佐刘备兴复汉室,鞠躬尽瘁、纵横捭阖的动人一生。游戏中穿插于每场战斗中大量的叙述、对白用词考究,十分感人,希望日后的汉化版能再现原文的风格。而剧本设定孔明终成大业,也圆了玩家一个悠悠武侯之梦。

文/刘志伟　责编/软体动物

魔眼邪神™
塞雷特傳說

他和他的人来子之后
他邪带有杀意的眼神和
恐怖的名声在赤红的大地上
使我们的勇士一一倒下
他就是所有邪恶的根源

文/Sigmand

KOEI疯啦！竟然在DOS下做出15M的节目(还不包括19M片头)，这使一向欣赏其简练风格的在下愤恨之余，千方百计要搞一款来看看——谁想一步登天，竟然弄到了第三波的汉化版。万岁！我又可以写攻略骗钱花喽！(糟，怎么把心里话说出来了?)

故事发生在古老的结绳时代的爱尔兰，巴罗统率他邪恶的弗英军团到处烧杀抢掠，给居民们带来无穷的灾难。“爱尔兰国王，在你的宝座上发抖吧；爱尔兰王后，在你的闺阁里啜泣吧；爱尔兰的勇士们，借酒浇愁吧……”巴罗的狂笑声中，各地首领们统率其麾下勇士，开始了艰难的反抗之旅。



把仇恨深埋心底

只有先富国强兵，才能对抗邪眼魔鬼巴罗。游戏开始时，你只拥有一到两块贫脊的土地，和不足十名低等级的勇士。你必须分派勇士们去干各种工作来富国，同时提升他们的等级和探索周围区域。可以选择主画面右侧“会议”指令，会议万里最右手的女士将会告诉你每条指令的含意，可算一本简略的“攻关需知”。

要仔细查看勇士们的能力，因才施教，分类培养。灵巧力高的可以让他去制造道具；武力、体力高的战士，或智力、法力高的诗人与巫师，可以让他去打曲棍球，以便快速提高经验值；没什么用处的家伙只好去生产劳动，不过，不同的生产(耕种、开采、建筑之类)会培养不同的能力，有些能力是相当有用的，不可轻视。

每轮都要去营帐中看一下，有无流浪武士路过，因为人才是最重的。初期许多等级高的武士不肯受你雇佣，你只能向他打听各种情况，和他比武以增加经验值，或学习魔法。比武与学习都要耗费牛只，所以牛这项资源一定要充足。

诗人和巫师都有相同的十二块咒符，按顺序分别是：

星界　陆界　生界　死界

常春藤　烈火　寒冰　武力

一级　二级　三级　四级

另外，诗人拥有火和空气两种元素，巫师拥有地和水两种元素，用不同咒符配合某种元素，即能施放魔法。下面就开列部分魔法清单，大家可以省去很多交学费的牛只了。

建设魔法：

①种树——死界＋武力＋一到四级(距离)＋地素。

②灭火——陆界＋寒冰＋一到四级(距离)＋水素。

③分水——星界＋寒冰＋一到四级(距离)＋地素。

战斗魔法：

①熔岩——星界＋烈火＋一到四级(距离)＋地素(＋火素则为“火球”)。

②树网——生界＋常春藤＋一到四级(距离)＋地素。

③闪电——陆界＋烈火＋一到四级(距离)＋水素(＋空气素则为“素雾”，＋火素则为“火阵”。)

④洪水——死界＋寒冰＋一到四级(距离)＋水素(＋空气素则为“旋风”)。

⑤防护——星界＋烈火＋一到四级(距离)＋水素。

⑥混乱——死界＋武力＋一到三级(距离)＋地素(＋四级则为“　集七兵”)。

⑦魔力——生界＋武力＋一到三级(威力)＋水素。

⑧魔雾——陆界＋常青藤＋一到四级(距离)＋空气素(＋地素则为“投石”)。

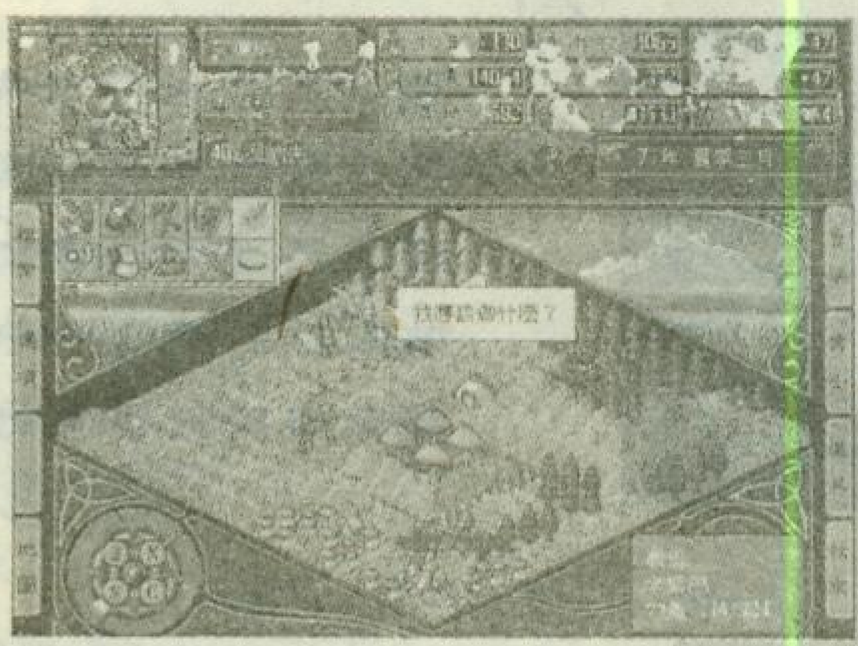
⑨鼓舞士气——生界＋常青藤＋一到四级(距离)＋火素(＋水素则为“治疗”)。

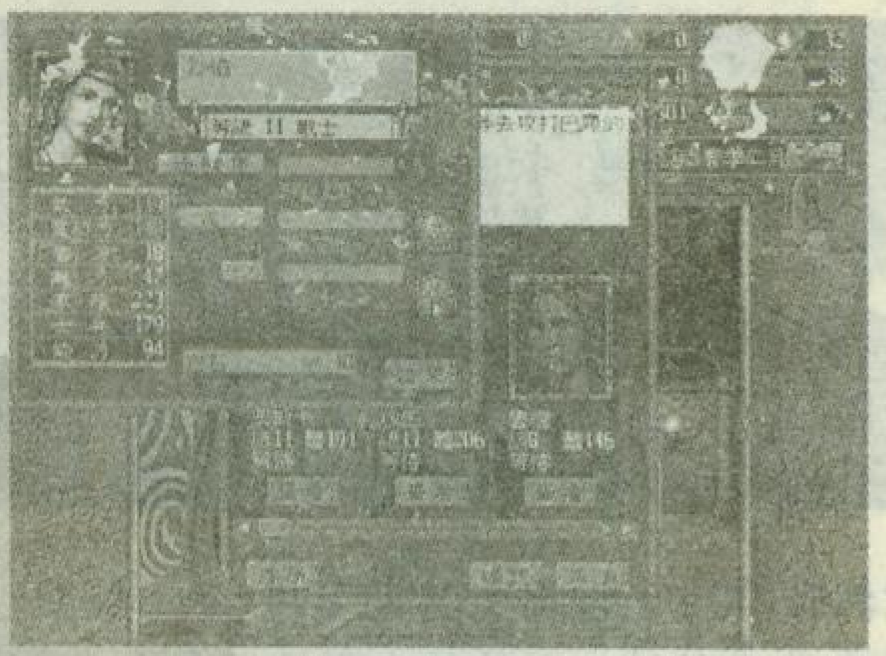
⑩火风——死界＋常青藤＋一到四级(距离)＋空气素。

⑪减弱士气——生界＋寒冰＋一到四级(距离)＋火素。

魔眼邪神——塞尔特传说

征服之旅



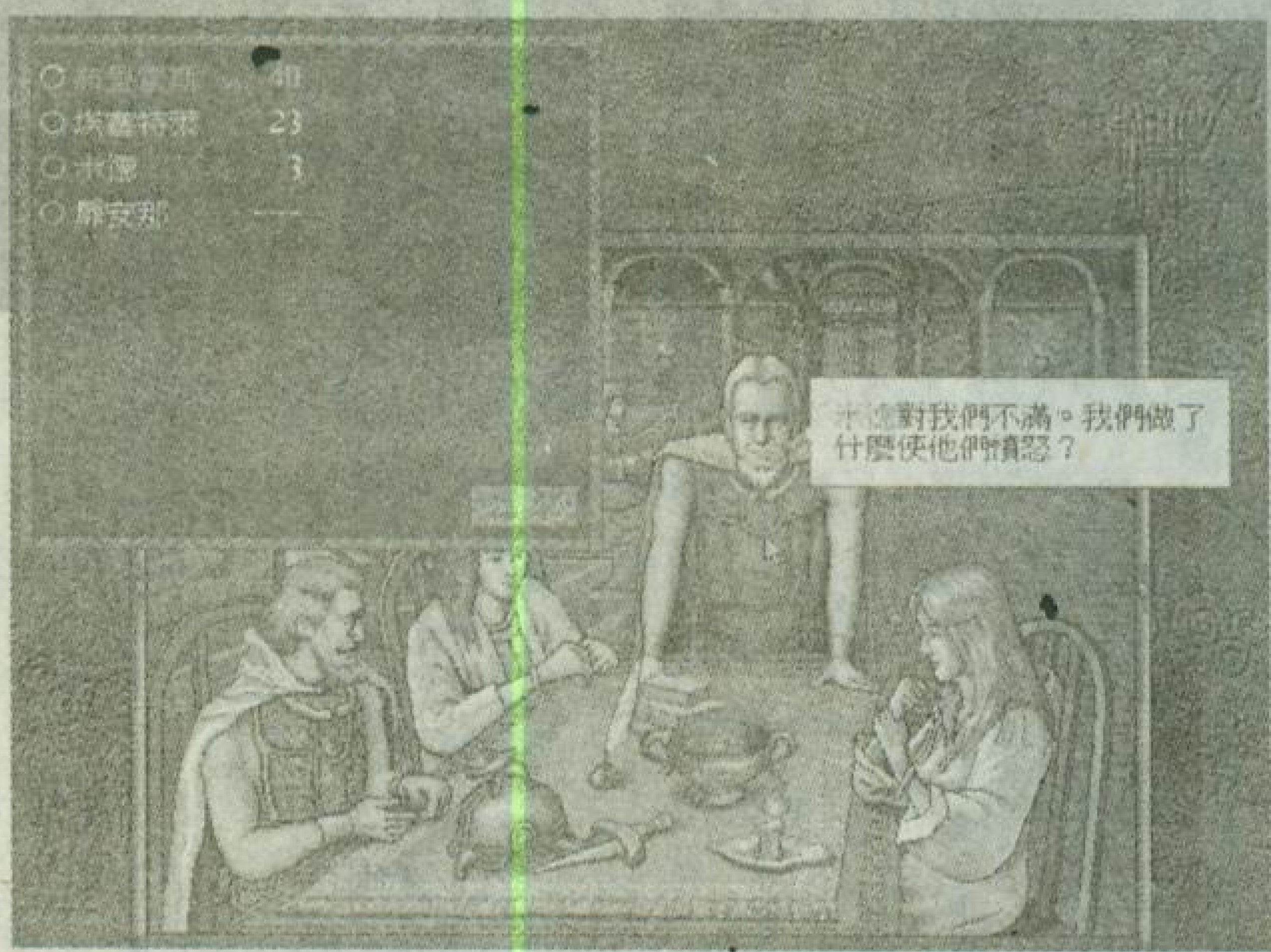


厉马秣兵，可以向外发动战争了。每次出兵最多可派七名勇士，除等级外，体力和能力(即士气)是致胜的关键因素，一定要派数值高的部下。每一名勇士最多可带100士兵，士兵的多少是由勇士本身的能力和你领地的人口决定的——这也正说明了富国才能强兵。

打仗是提升等级的最好办法，随着等级的提升，某些巫师或诗人将会拥有石制的咒符，从此将不再象木制咒符那样动不动就坏掉了。应该把有用的石制咒符交的强人使用。

当你手下(或本人)有了武力在120上下，体力在200上下的战士后，每年各季一月，当弗莫来收税时，就可以试着抗交。如果能够单挑击败弗莫，爱尔兰的守卫女神丹奴就会赏赐你一伯秘宝——争取年年找税官单挑吧。

当你已经武力征服了大半个爱尔兰岛后，可以试着采取外交手段统一了。对于只拥有一两个地区，并且和你友好度大于20的首领们，一般“建议”即降，成为你的第二部族。第二部族并不永远是第二部族，数月后，他会来请求和你签订消灭弗莫的同盟。要答应，因为这意味着他正式成为你的部下了。



历经艰辛，终于成为了整个爱尔兰的大首领。不过游戏并未就此结束，你将奋起反抗弗莫的血腥统治了——所以等级要是练得不够，最好别急着统一。

托利岛之战

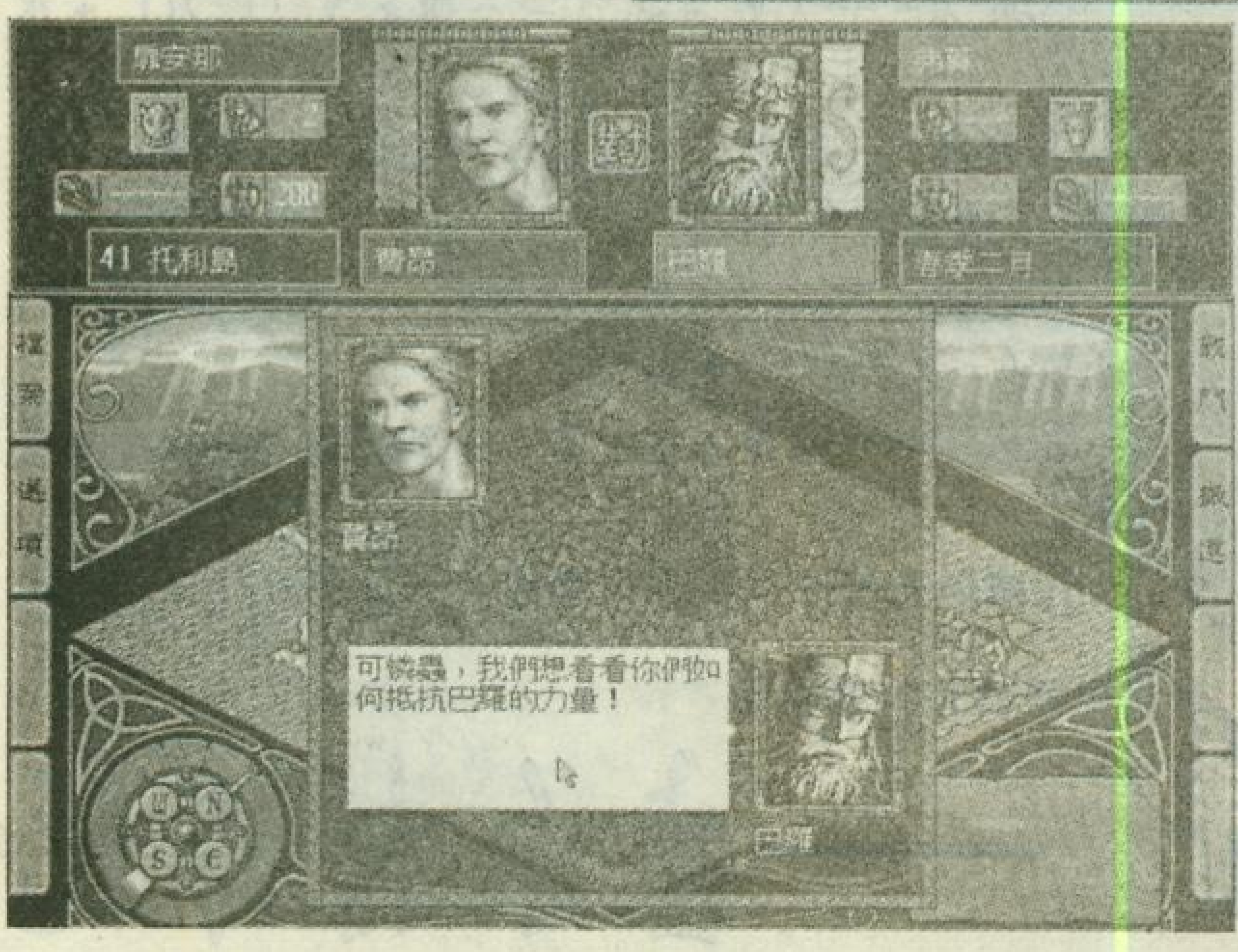
巴罗统领弗莫魔鬼们入侵了，快集结七名勇士出征吧！由于弗莫们不会使用魔法，但体力和武力都相对偏高，因此我方的阵形最好是五名高体力高能力的战士和两名巫师。巫师最好能配备生界死、常青藤和武力四种石制咒符，一方面先使部分敌人混乱，然后所有战士围攻剩余敌人；另一方面加紧补血帮招募士兵，就可较为轻松地把弗莫部队击溃。

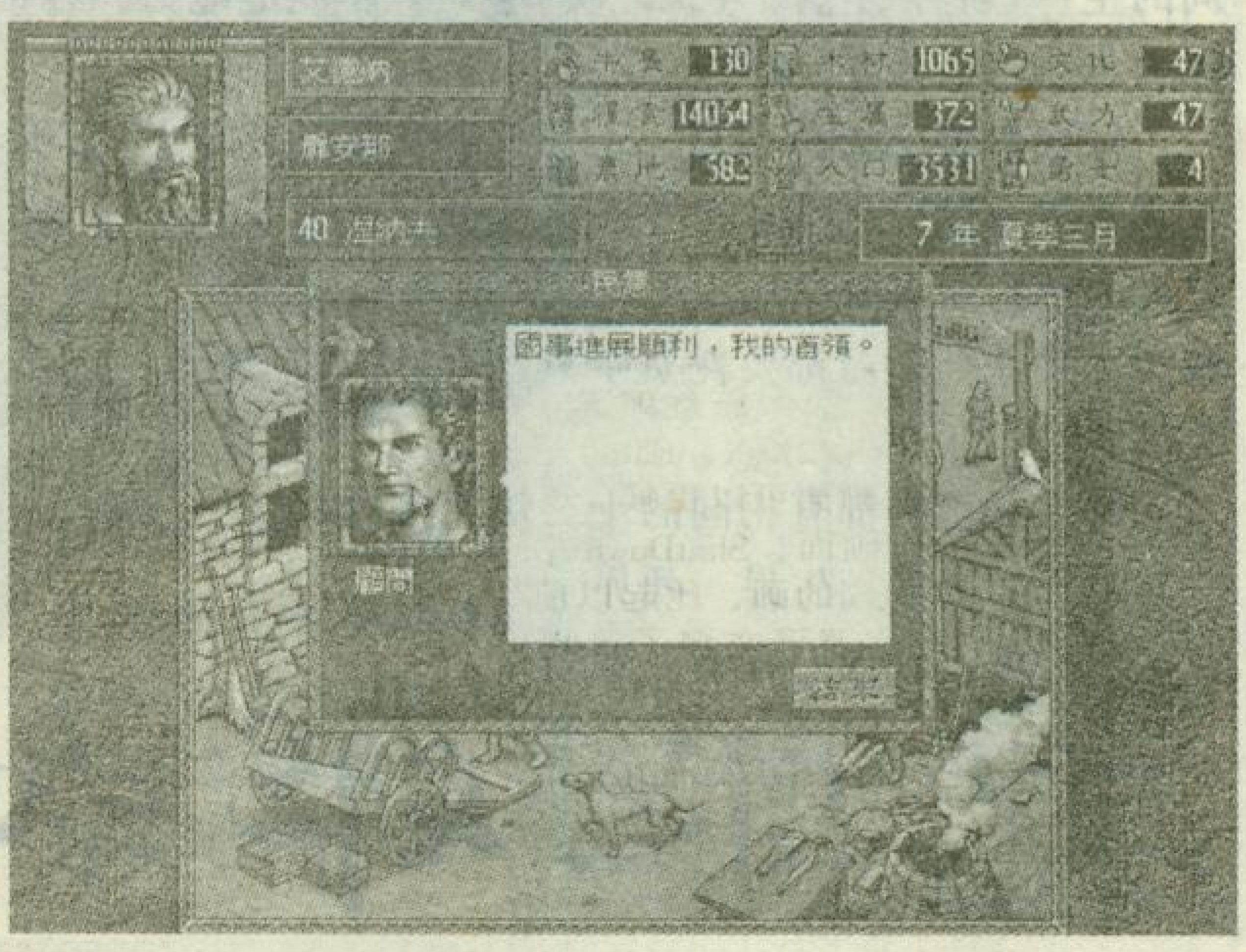
一定要最后消灭弗莫首领，因为他一倒下，巴罗就出现了。巴罗体力高武力强，防卫力更是惊人，往往连续一整天打不下他几点血。晚上睡一觉就又恢复了。最好把最强的武器装备给大首领，让他向巴罗单挑(巴罗只肯接受他的单挑)，只要把对方体力打到一百以下，他就会撤退的。

走吧，勇士们，进攻巴罗的老巢托利岛！这一仗更是难打，因为必须把巴罗的体力打成零才算胜利。巴罗会放出他的邪神，一下能打掉数十名我方士兵和勇士的一百多点起力，真是吓人。不过有两招可以破他，一是施用“混乱”魔法，使其动弹不得；二是派会潜行能力的战士去移动攻击，就有可能刺瞎邪眼。

经过激战，邪恶的巴罗终于倒下了：“死亡和毁灭被抛在身后，我们期待着，和平繁荣的日子……”

责编/软体动物





Netscape - [《电子游戏软件》全球资讯网主页]

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help

Location: http://202.96.0.133/user/gswm.tml

Internet 与 Desktop 工具

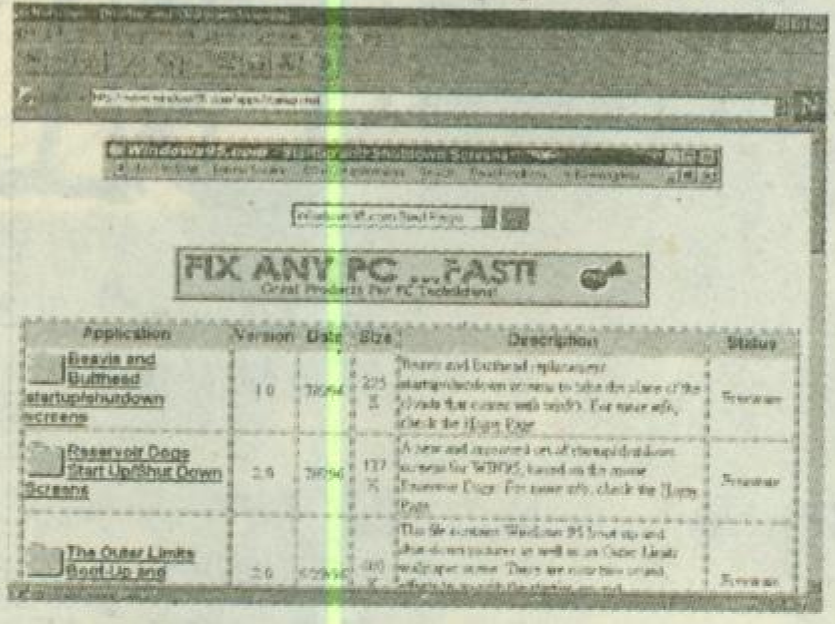
以前在 Windows3.X 的时代(听起来已经很远了，笔者要不是因为视频卡的软件只支持 Windows3.X, 可能已经快一年不用它了)，各种小公司小制作组在它的上面费尽心思，制作了大量的 Desktop 的附助工具。但进入了 Win95 的时代，这些工具大多已经不能用了，然而一批新的 Win95 的 Desktop 工具应运而生，下面就让我们来看一看它们之中的娇娇者吧。

以前 Windows3.X 中的鼠标箭头，基本上是静态的。虽然也有一些是会动的，但那都是包括在已经制作好的套装软件中的，用户只能拿来用用，无法自己修改，更不要说自己制作了。现在，由 IMPACT 软件公司制作了一个 MicroAngelo, 可以替 Win95 的用户制作一些会动的图标与鼠标箭头。MicroAngelo 的最新版本 2.0, 包括 Animator, Browser, Engineer, Librarian, Studio 五个部分。Animator 是用来制作动画鼠标箭头的，你只要在 32X32, 256 色的方格中画出若干张连续的画，就可以制成一个会动的鼠标箭头。也可以把一组连续的，同样规格的图片剪贴到 Animator 中，这样更省力一些。Browser 是用来寻找并编辑图标与箭头用的。Engineer 是用来设定当前 Win95 环境中的图标与箭头的相关参数或是替换用的。Librarian 用来对硬盘中的所有图标箭头进行收集管理。Studio 的用处非常大，它不仅包含有 Animator 的部分功能(但不能制作动画箭头)，还可以制作图标，而且支持 .gif 格式。也就是说，用户可以调入一张规格符合要求的 .GIF 图片(最大为 64X64 256 色)，然后直接存储成图标文件，一个很漂亮的图标就做成了。(注：64X64, 256 色的图标只有 Win95 或 WindowsNT 支持)。只要用了 MicroAngelo,就可以让自己的 Win95 变得生动有趣。



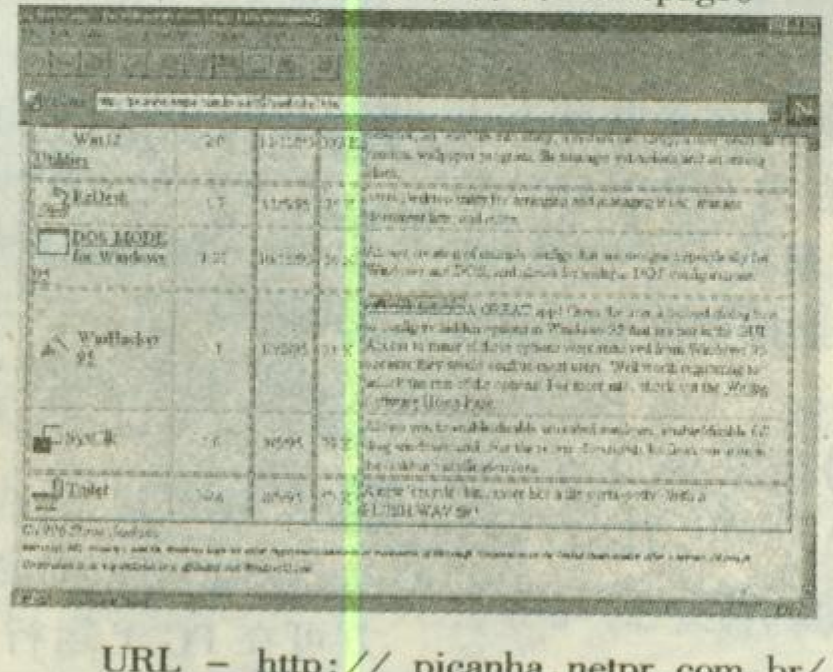
URL - http:// www.impactsoft.com/muangelo/muangelo.html

长期使用 Win95 的用户，一定已经对 Win95 启动时的那个蓝天白云厌烦了。能不能换成自己喜欢的图片呢。可以！现在已经有许多人制作了大量有趣的启动图片，只要去 Internet 上自己 download 就可以了。这些图片大多是以游行电玩，漫画，动画，电影为主题，比如《斩红郎无双剑》，《天地无用》，《乱马 1/2》《X-Files》等等。不仅 Win95 的启动画面可以更换，甚至连 Win95 的 ShutDown 画面，ShutDown 结束画面都可以更换成不同的画，比起以前单调的蓝天白云可要和蔼可亲多了。更换画面，其实只要将他人已经制作好的 logo.sys, logos.sys, logow.sys 替换一下即可。可偏偏有人觉得如此 copy 一下也麻烦，就制作了一些在 Win95 下自动替换 logo 的小软件，只要按几个按钮，事情就办完了，也还是蛮方便的。这些 logo 与替换软件都收集在 Win95 软件的 homepage 里，很好找。



URL - http:// www.windows95.com/apps/startup.html

个人有个人的喜爱，对于 Win95 的使用也是一样，千奇百怪的墙纸，花里呼哨的屏幕保护程序，还有图标的摆放位置。图标的摆放看似简单，实际不然。如何摆放才能在使用时得心应手，其中有不少学问。这里我们不谈这中间的奥妙，我们要说的是如何保持住已经精心摆放好的图标的位置。你一定遇到过因 Win95 解析度改变而使图标一片混乱的问题，真的很令人头痛。没关系，这里有一个由 EZware 公司制作的 EZ Desk，完全解决了这个问题。安装并运行完 EZ Desk 后，在 Win95 的 Notification Area 中会出现 EZ Desk 的图标，单击图标会出现菜单，这时选择 Save Desktop Layout →Current Resolution，回答 YES，您就会听到"吱"一声(就是照像机过卷的声音)，您的 Win95 桌面图标的摆放位置就被记录下来，以后当位置被打乱后，只要选择 Restore Desktop Layout，就可以恢复。EZ Desk 不仅有此强大功能，还有一些类似 doskey 的功能，即记录上次运行命令的指令。有了 EZ Desk，不用再为图标混乱而烦恼了。由于 EZware 公司是 CompuServe 的用户，在 Internet 上没有自己的 homepage，所以在此只能提供可供 download 该软件的 homepage。



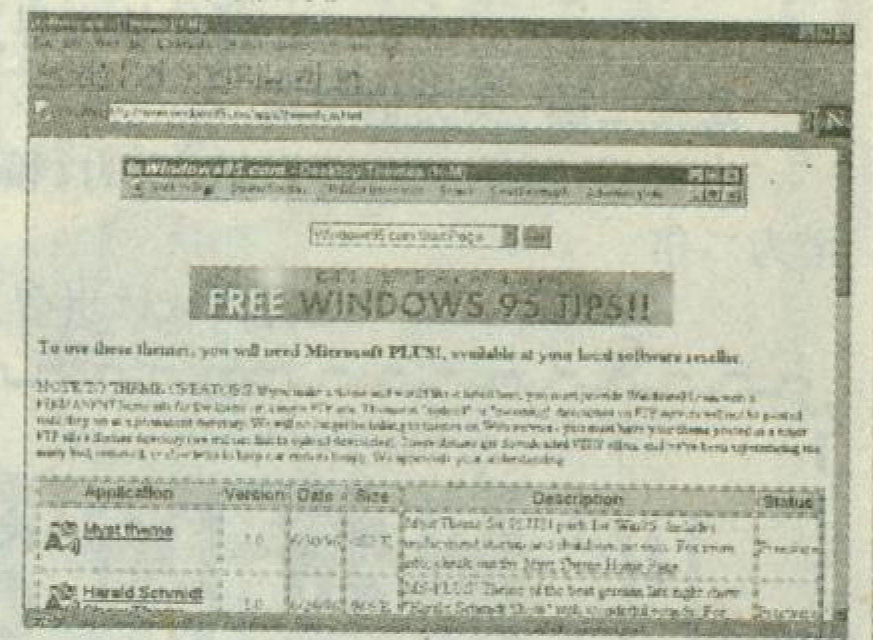
URL - http:// picanha.netpr.com.br/win95/shell/shell.html

微软是 Win95 老家，他们有没有为 Win95 制作一些 Desktop 工具呢？当然有的，微软件把他们推出的这组工具称为 PowerToy。这组工具包括十几个小工具，其中较为常用的是 Cabview, DeskMenu, FlexiCD, QuickRes 和 TweakUI。大家都知道，Win95 的安装盘里，都是后缀为 .CAB 的压缩文件，用 Cabview 就使 Win95 能够直接观看 .CAB 文件中的内容。DeskMenu 可以在 Notification Area 里建立一个图标，直接单击这里会弹出一个内容与桌面中的文件夹和 ShortCut 一样的菜单。它的作用在于当用户在进行多任务时，如果桌面完全被盖住，可以从这里调用桌面的文件夹或 ShortCut，不用费劲地一个个关闭程序。FlexiCD 是一个比较简单快捷的 Audio CD 播放器，虽然功能还没有 Win95 自带的 CD 播放器功能强大，但使用起来非常方便。QuickRes 是 PowerToy 中最令本人满意的一个。各位一定更换过 Windows3.X 与 Win95 的解析度吧！变换完后不能立即使用，必需重新启动才能看到效果。QuickRes 安装后，会在 Notification Area 中生成一个显示器样的小图标，单击后会出现一个菜单，里面有用户的显示卡支持的所有解析度，只要选中所需的选项，用户的 Win95 的解析度会立即切换过去，比以前省时省力多了。TweakUI 是一个功能强大的 UI(用户界面)参数设定工具，它安装后被放置在 Control Panel 中，用户用它可以设定菜单弹出速度，ShortCut 标志大小，鼠标速度，还可以隐藏桌面中的文件夹，关闭 Autoplay 功能等等，几乎包括了原 Control Panel 中一半的功能。这套 PowerToy 非常小，压缩后只有 260K 左右，值得 Download。



URL - http:// www.microsoft.com/windows/software/powertoy.htm

另外必需提一下的是 Win95 的 Desktop Theme。在 Win95 中安装了 Win95 Plus，就可以使用 Desktop Theme，把墙纸，图标，箭头，声音，屏幕保护全部换成同一主题的，工作起来感觉一定不一样。现在已经有许多许多的成套的 DesktopTheme 可以 Download(当然，如果您不嫌累，又嫌别人做得不好，也可以自己制作)，它们 90% 是以流行文化为主题的，如电影，游戏，漫动画，体育等等。这些压缩档大多数已经存放在 Win95 的 homepage 中，并且已经按照字母顺序排列。



URL - http:// www.windows95.com/apps/themesa-g.html

文/软体动物

Document: Done

PC 秘技 PC 秘技

Quake 共享版与预发行版密技 TEST:YES

在游戏中按"～"键叫出控制台,输入以下单词:

GOD 无敌模式

IMPULSE 9 加满枪与钥匙

FLY 飞

NOCLIP 穿墙

KILL 自杀

MAP E#M$ 跳关(E 为 EPISODE,是 1－4,M 为 MAP,各关不同)

注:使用跳关将无法见到最后的 BOSS。

Rise 2 Resurrection 隐藏人物 TEST:YES

在 Rise 2 中,除了 18 个可选的人物外,还有包括中关底,总关底在内的 10 名隐藏人物。这 10 名隐藏人物中,除中底关 Anil－8,总关底 Supervisor 外,还有 Mayhem,Assault,Naden,Rack,Sane,Vitriol,Surpressor,Ard One。如果游戏时能保持不续关,第六战后可以遇上 Vitriol,第 12 战后遇上 Ard One,第 15 战后遇上 Surpressor,之后是 Assault,Sane 和 Mayhem。另外两名隐藏人物 Naden 与 Rack 现在还是个谜,可能除了制作公司外还没有几个人见过。

现在玩家可以选用 Vitriol,Supervisor,Assault,Anil－8 与 Mayhem,方法是在选人画面按右,右,右,上,上,下,左,左,下,下,这时画面下方会出现一个方框,Vitriol 也会出现。然后正常退出游戏,用 pctools 编辑 rise2.cfg,将文件末尾的 80 改为 8F。再次进入游戏,就可以选用以上 5 个人物了。

关于各人物的处决技,偷学技(如果用处决技杀死对手,可以学会对手的招式,每个人物可以偷学 5 种)与隐藏人物的各种技巧,由于版面不足,将在以后补充。

特勤机甲队 2 超级回复法 TEST:NO

当队员受伤或行动力不足时,先让队员在平常状态下(不要叫出指令菜单),把鼠标箭头移到右方 COMMAND 的 N 字上,按下左键,再移到主画面的左下角按一下左键,照此重复一次,然后再在队员的人物画面上按下左键,就可以回复最佳状态。

摘自《软体世界》杂志 96 年 6 月号

龙腾三国 实力倍增法 TEST:YES

出城后,按下 ESC 再回城,兵力,粮食,金,弓,马等会增为二倍。

摘自《软体世界》杂志 96 年 6 月号

PC 秘技 PC 秘技

责编:软体动物

SLIME CLINIC

Q 最近一期的某栏目上方标有"《电子游戏软件》杂志主页"和"http://202.96.0.133/user/gswm.tml"的字样。这是否是你们杂志在 Internet 上的 Homepage 和地址?

江西 吴坚

A 呵呵...您的眼睛蛮尖的嘛!不过很不幸,那不是真的。如果您常看 Homepage 就知道 Homepage 的超文本后缀名是 .HTML,HTML 是 Hyper Text Markup Language 的缩写,中文解释为超级文本制标语言。而那个栏目的 Netscape 画面是自己画出来的,文本也不是超文本,所以后缀名是 .TML。现在国内的 Internet 服务还不健全,要想建立一个 homepage 非常非常麻烦,签字盖章之类的事情少不了。我史莱姆在 Internet 上认识不少国外的小朋友,才 12,3 岁就已经有自己的 homepage 了,好羡慕哟 :)～～。不过没有关系,尽管困难重重,软体动物的 homepage 还是成功在望了,可能在 8 月或 9 月,就能正式推出了。

Q 1.Pentium/166 CPU 如果用 486 或 586 来划分的话,是?86 呢?

2.166MHz 的 CPU 按游戏机的划分方法是几位游戏机?

3.1.6GB 的硬盘的"G"代表什么?6X CD－ROM 是不是 6 倍速光驱?

辽宁 T.N.T

A 1.当然是 586 啦!您不是会划分吗?

2.应该是 32 位游戏机,不过这样比较实在没有意义。

3.GB 就是任天堂 GameBoy 的缩写,1.6GB 是指 1 又 3/5 个 GameBoy,那 G 就是指 Game 啦。呵呵呵....开玩笑的,G 是 Giga 的缩写,意思是千兆,ok?Understand?您所说的 6X 的 CD－ROM 应该就是六倍速光驱。

哇!!!!是 T.N.T.......轰........

Q 1.《软体世界》杂志在北京有分社吗?

2.3DO 的 CD 能在电脑上运行吗?SATURN 的 CD 能吗?

3.一般智冠软件价格为多少?市面上价格为 49 元,是正版吗?

4.《官渡》能在 Windows3.X 上运行吗?

上海 嘉定区 陆叶青

A 1.没有。

2.3DO 的 CD 需要 Creative Lab 公司的 3DO Blaster 套件方可在 PC 上运行,但以目前的市场看来,3DO Blaster 可能是套失败的产品。土星的 CD 不能在 PC 上玩,但大部分土星游戏中的动画可以用特殊软件转换成 Windows 支持的 AVI。

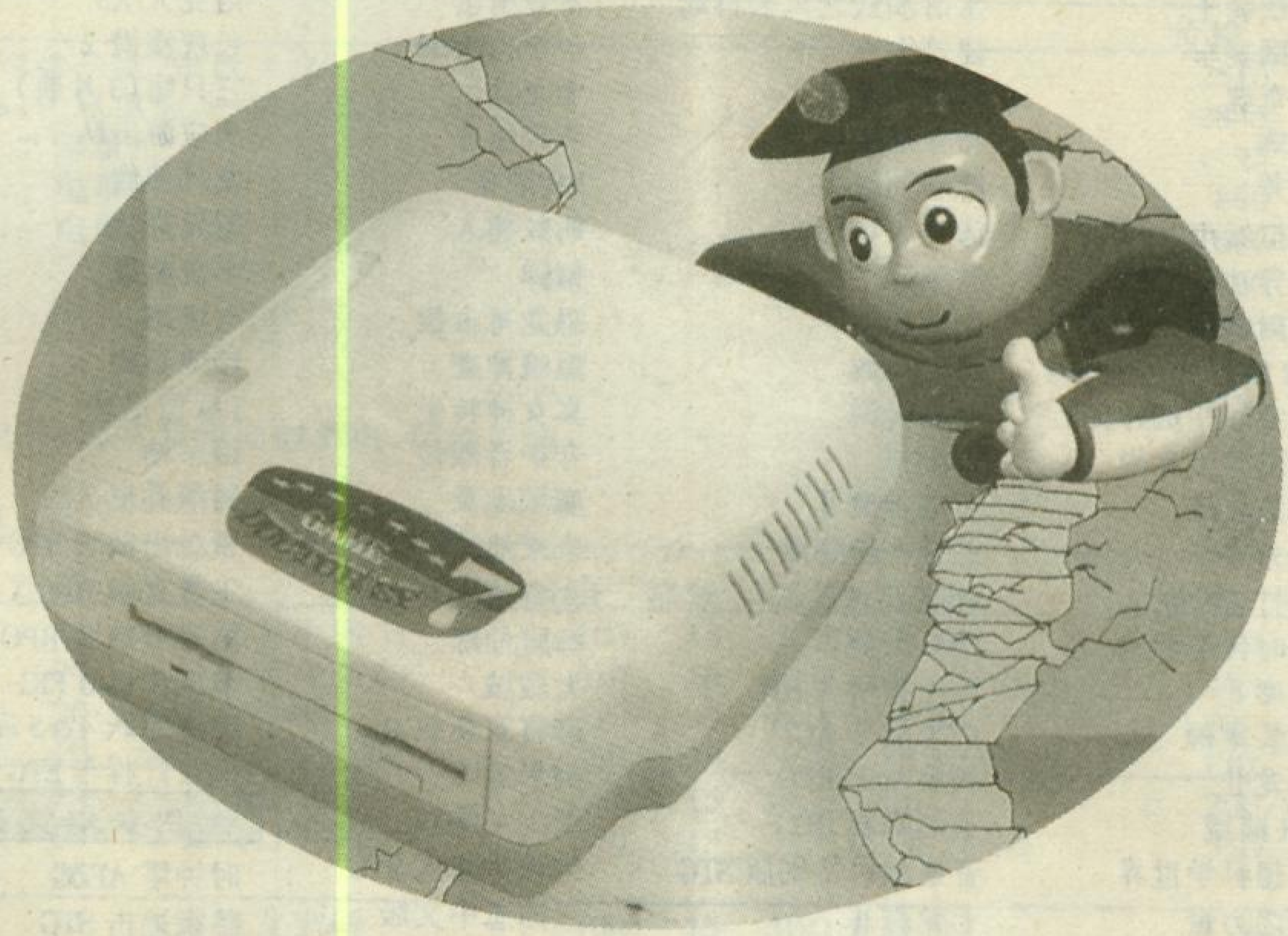
3.目前智冠的软件都是单片 CD,价格为 49 元,绝对正版。

4.不可以

(编者:您好,陆叶青玩友。您在一周内给史莱姆寄了 5 封信,问了许多问题。但由于史莱姆工作疏忽,忘记把您的问题写入史莱姆诊所,在此史莱姆向您表示歉意。另,由于有些问题无法详细回答,因此只能先为您解答以上 4 个问题(专捡好回答的写))



郑重声明



众所周知，本公司出品“超任博士”磁碟系统产品已经有多年，新版本是“超任博士 7”，广受海内外用户欢迎。但至今尚未委托任何公司作为中国大陆地区总代理，一旦委任，必定正式公告。

查最近有一名为“港之广贸易商行”（K & G TRADING CO LTD）的广州公司，未经本公司任何授权，竟擅自盗印本公司产品“超任博士 7”使用说明书，又自称中国总代理。

本公司特此郑重声明，从来没有指定“港之广贸易商行”为本公司任何产品的任何代理或经销商或维修服务点；也从来没有与该公司有任何贸易往来。本公司产品“超任博士 7”目前仍然委托香港麦高玩具有限公司作为港、澳地区总代理并暂时兼顾中国大陆地区市场的销售服务。

为维护广大“超任博士 7”用户的合法权益，请各用户、销售店认明本公司出品，麦高玩具有限公司代理的产品包装及说明书。对于冒充本公司“超任博士 7”的产品，本公司除依法追究外（包括依法申请撤消任何抄袭本公司产品设计之外观设计专利），也绝不负责此等冒充产品质量和维修服务。

特此声明，以正视听。

邦谷企业有限公司启

一九九六年五月

地址：香港新界沙田小沥源道沙田工业中心 B 座三楼 22 室。

传真号玛：（852）26372361

令您意想不到的游戏特贩店　由今天开始登陆上海

全新游戏软件连环大引爆。土星、索尼、3DO劲料大出击。

美、日强片同步发卖中，内容火力货真价实，现在全国攻击发起中，先下手为强！

进口土星碟　激烈发售中

魔法骑士
美国赛车
碧奇魂
兵蜂
战斧
模拟城市2000
特异功能
上尉密令
VR快打Ⅱ
太空战斗机外传
时空骑士合集
魔法大战
拉力赛车
快打ZERO
狂时代下课篇
退魔业
武装雄狮
飞龙Ⅱ
VR赌城
空想科学世界
龙之力量
信长野望战国书
三国志英杰传
拦截者

水浒演武之风云再起
建筑大亨
精灵王纪传
特务战警
麻雀同级生
海洋人冒险
首领蜂
泰坦战争
爆烈一族
水晶传说
野野村
雷电神鹰Ⅱ
三合一纪念版
FIFA足球
格斗天使
异生物格斗STG
边境战士ACT
武装斗士RPG
圣剑降魔RPG
音速战机特别版STG
七龙珠Ⅱ
阳光战士
王国传说
卒业2

雷亚射击
空中击落纲
七龙珠
斗神传S
VR战警
蚂蚁超人
钢弹
恐龙哥古拉
黑暗神鹰
真女神转生
守护者烈传
魔域幽灵
未来地球
太空骑士Ⅱ
绿野仙踪
大魔城
麻将罗曼史R
刚果惊魂
美少女学院
钢铁生化人STG
三国志中文版
大战略Ⅱ
新世纪少年
福尔摩斯

洛克人X3
长夜漫漫2
三只眼(3片装)
庆应游击队
龙凤神偷
超兄贵
宇宙航舰
七秘馆
沙罗曼蛇
J联盟足球
摄影棚
摇滚乔尼ACT
紧急出动X STG
王者之师RPG
第五号禁区RPG
饿狼传说3 FIC
辟邪除妖4&5完全版STG
疯狂计程车STG

六月登场支援

时钟塔APZG
暗夜追击STG
银河之星RPG
疾风魔法大战STG

月花雾幻谭RPG
疯狂赛车RAC

七月火热发售中

梦幻模拟战3 SLG
时空侦探DD ADV
亡命风暴STG
SATURN炸弹人ACT
东京立身出世传ADV
异域历险RPG
梦精灵ACT

8月登场支援

疯狂赛车RAC
特搜机动队ACT
星际战士3000　RAC
世界英雄传FIG
黄砖路AVG
谜魔界村

9月超值出击

宇宙警察AVG
三国志5 RPG
樱花大战ACT
斗神传URA FIG

进口索尼碟　正在热卖中

审叛之塔
Q赛车
三国志英杰传
雷民风暴
96NBA
四面追逐
J联盟96 SPG
能源战1 2 ACT
摇滚乔尼ACT
首都高赛车RAC
碧血雄鹰STG

诺瓦风暴
银河少女警察
圣龙
NBA外赛
战球王
终极弹珠台
星舰保卫战STG
空牙2001 STG
银河快打ACT
特务战警SLG
魔域幽灵FIG

吞食天地
铁拳2
跳跃之星2
抗暴赛车
火箭炮
毁灭战士STG
坦克大决战SLG
紧急逃亡STG
街头格斗赛车RAC
眼镜蛇STG
木星战记STG

大盗伍卫传
钢弹2
格斗大会
幽灵古堡
东京监狱
神奇大冒险SLG
洛克人XACT
姬武神传说ACT
光碟冒险ADV
雷电神鹰Ⅱ STG

六月登场支援

时空少女与忍者疾风
时空侦探DD ADV
SD高达乌蝇机STG
PAL神犬传说RPG
雨月奇谭AVG
龙争虎斗3 FIG
孤独战士ACT

进口3DO碟少见新碟迫必买

枪击上尉	凤凰3号	F1赛车	无敌铁人	SONW JOB(2片)
未来地球	时间杀手	洛克人X3	鬼马小精灵	第五号禁区(STG)

专营进口日本原装世嘉土星机带碟，日立土星机带VCD卡。原装土星红外线手柄HSS-0126可当电视遥控器，原装光枪、记忆卡、光碟转换卡、改良型SONY FIGHTING BOX(含2个手柄+1张记忆卡)PS5000型主机。以香港外销价供应原装土星碟，N64主机与游戏。请来电查询行情价格。

市场快速抢购一空，紧急空运供应，心动不如马上行动！请即刻到瑞格亲自体会其中震撼，优惠与上百本日本、美国、台湾、香港游戏情报及秘技攻略、玩家服务专线TEL/FAX：021-63744003

联系人：陈建国　BP：021-64038900-12317

办理批发邮购，欢迎各地客户来函来电查询及索取资料目录。

电玩召集令：诚聘电玩业和高手数名，请各种英雄好汉立即与本店联络(上海地区)

店址：上海市卢湾区黄陂南路719号　邮编：200025

瑞格电玩

UN 游戏一族

特别介绍

世嘉枪(子母枪两把,双枪二代卡)286元/套(含邮费)**8位游戏卡:**热血4合1(热血足球Ⅱ代、热血篮球、热血行进曲Ⅱ代、热血物语)70元(含邮费)

	机种	价格	邮费
主机部分	土星(含一只手柄,一个电源,原盘一盒,银盘4盒)	2510	30
	PS(不需引导,含两只原装手柄,一只电源,一块记忆卡,5张盘)	2845	30
	3DO(含原手柄一只,电源一个,5张盘)	1795	30
	美版超任(日产)(含一原手柄,一电源)	880	30
	美版超任(港产)(含一原手柄,一电源)	680	30
	博士七(邦谷32M)送一电源	980	30
	超任光碟机	1380	50
	超任光盘(四张一套)	400	20
	世嘉Ⅱ(台产P制式)	390	30
	世嘉Ⅱ(日本原装,分N,P两机种,形状及使用似掌机,可加手柄)	460	30
	GB机(原装)	345	15
	超任+博士七+双手柄+双线火牛	1780	60

	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
附件部分	土星手柄(原装)	200	15	六键连发手柄	100	15	大摇杆手柄	280	30
	土星飞行手柄(原装)	660	70	土星原装方向盘	610	50	土星记忆卡	450	10
	土星解码器	1400	20	土星光线枪	210	20	六人分把器	390	30
	土星专用S线	80	10	遥控手柄(一套)	760	30	土星专用制转	130	15
	PS组装手柄	90	15	PS原装手柄	260	15	PS记忆卡	200	15
	PS大遥杆手柄	260	30	原装飞行手柄	570	15	方向盘(带刹车)	550	50
	光线枪	650	20						
	3DO六键手柄	90	15	六键连发手柄	100	15	3DO光线枪	暂无货	
	3DO解码器	1500	30	3DOS端子线	60	10	3DO大摇杆	240	30
	超任原装手柄	120	15	超任组装手柄	40	15	超任连发透明手柄	80	15
	世嘉超任两用摇杆	175	30	超任六人分叉手柄	120	15	超任AV线	25	10

UN96电脑街机转换器

UN96电脑街机转换器(简称UN96)是专门为街机老板解决换板费用高,电脑板新节目少而设计的。尤其适合中、小城镇游戏厅使用。UN96可用于SS、PS、3DO、世嘉、超任,以上机种游戏节目十分丰富,(应用节目有光碟、磁碟、可录卡、游戏卡)价格低廉,UN96可大幅度提高机房收入。UN96的优异功能具体如下:

1、真正计次 UN96开放式智能跟踪采样系统,从根本上解决了计次方式的吃币问题,节省了频繁更的换密码块的费用。

2、屏幕显示 计币、计时,随时能查看当日或几日的经营情况,老板可放心将游戏厅交给员工管理。

3、安装简便 免改主机,只需将UN96的三根电缆插入主机的1P、2P插口及RGB、S、AV插口即可,主机无需任何改动。免改街机,UN96可直接插入街机28脚插座,街机无需任何改动。

4、密码开放 用户可自设密码,老板可随意选择节目和难度,而不必购买更换密码块。省钱又方便,换节目只需换光盘。

5、模块设计 换机种只需更换手柄模块,具有扩展插口及外接手柄插口,供升级或外接手柄。

6、智能控制 计时可任意调整时间长短;计命可调整难度、人数、对打时间、对打回合、拳击轻重、单打中途加入双打等。难度由老板设定,玩家不能修改。UN96的智能控制功能能使街机成为赛车台、枪击台、飞行模拟台。

7、图象清晰 UN96将主机的RGB输出直接引入扫描板,色彩逼真,图象清晰度提高两个等级。

8、断电记忆 游戏管理数据及难度设置在断电后均能自动记忆。

本公司对顾客实行优质服务:UN96转换器保修3年,使用不当而损坏也保修。新型产品以旧换新。使用不满意,30日内无条件退款。本公司愿代经济不宽裕的客户规划设计游戏厅,帮客户实现更大的经济效益。

本公司诚征经销商。全国统一售价,统一售后服务,统一广告宣传(我们的广告将宣传所有经销商)。

可供96可录卡复录设备

386电脑(显示器,光驱,软驱)	2000元
编程器	800元
96可录卡8M	190元
32M卡座60元 带记忆90元	
4M芯片 70元/片	

UN96电脑游戏操作台

操作台用于电视游戏厅。通过连接主机(次世代、超任、世嘉)电视机便可成为一套完整的营业性游戏系统。其游戏操作方法和管理系统(投币屏幕显示,计币,计时调难度)同街机完全相同。不需另加制转器。操作台大小型号齐全,也可根据顾客尺寸订做)价格低,中小城镇、乡镇尤为适合。

可供软件

公司备有世嘉卡、8位任天堂卡等数百种节目,价格低廉,欢迎各地玩友来函索取价目表(免费)。

天津工商科技联合开发部 和平区多伦道169号(甘肃路交口),邮编300020 电话:(022)7302546 传真:(022)7472331
沈阳地址:沈河区小关北街96号楼惠工家庭娱乐精品店 电话:(074)8855596

秘技天地 MJ JI TIAN DI

方偏 技秘 MJ JI PIAN FANG

编者按：近几期的“秘技天地”中街机的秘技不断增多，尤其是目前国内最最走红的《真·侍魂》及《斩红郎无双剑》的攻关技巧，意在使玩友们少花些银子。而这些日子收到几封批评信说《侍魂》的秘技太占篇幅，浪费版面，望不予刊登，我不同意这样的说法，尤其当我看到手中厚厚一叠《侍魂》的投稿时更加肯定这些秘技是受广大玩者欢迎的。至于近几期所登《侍魂》之技有人说太“烂”，我看这是价值观问题，有些天才不必看什么秘技照样威风八面，而我想还有许许多多普通玩友和新的玩家——如我一样——一进街机厅就要付学费，我们的“烂”技自然也就成了“宝典”。而天才们亦尽可将自己手中的独门绝杀拿出来，好让其他玩友也沾沾光，以免个个都变成自己“老巢”（指常去的街机厅）中的独孤求败哟。这里还要承认一个错误，第六期“秘技天地”中因工作马虎，将《大航海时代Ⅱ》、《美少女战士》、《ECCO JR.》的顺序颠倒了，特向玩友们道歉！以上两点希望喜爱“秘技天地”栏目的玩友多多给与支持和鼓励，并严格监督，让风马能更好地为大家服务！另外，可喜的是最近来信中对我的称呼的正确率又提高了许多，可偏偏有位仁兄竟写成了“疯妈”，两个字全错啦！“看清楚点，我是男的呀！”“噢，那你是疯男！”“……”，“唉——，你为什么挠自己的脸，还把头往墙上撞！”……



ARC '95格斗之王 FP 3

坂崎琢磨的连续技：跳跃重拳——落地按住↙重拳——飞燕疾风脚（↙（蓄）→＋重脚）——当踢完第二脚时，蹲下重拳或虎煌拳（↓↘→＋拳）。如全部打中对手即昏迷。

坂崎良的连续技：跳跃重拳——站立重拳——翔乱拳（←↙↓↘→＋重拳）——在翔乱拳最后一招时，使出虎咆（→↓↘＋拳）。如全部打中对手即昏迷。

金家藩的连续技：跳跃重拳——站立重拳——在第二脚未踢出之前使出超杀凤凰脚（↓↙←↙→＋轻脚、重脚）。如全部击中对手体力只剩1/5。

大门五郎的连续技：跳跃重拳——站立重拳——第二拳击中时迅速使出超杀地狱极乐摔（→↘↓↙←×2＋重拳）。如全部击中对手体力将所剩无几。

广西北海　罗泽辉

ARC 得点王2 FP 5

带球入门法：当得到球后，就带球向边线靠拢，越靠边越好（但不要出界），然后沿边线带球前冲，这时只要对方阻挡球就会出界；罚边线球后继续沿边线带球直至底线，这时对方守门员失去了以往的灵活，会向你慢慢走来，只要将球向球门方向一拨，并让队员追上球并可以带球入空门，成功率85%以上。

甘肃兰州　张翼

ARC 光明使者（LIGHT BRINGER） FP 5

小偷加入法：第一关第二节门口左上的胡同内，可遇见小偷，他会丢下一些宝物后跑掉。第二关一路沿着水沟走，进入第四节时，对准左上方墙上的第一根蜡烛反复击打，便可打出一丢宝物的妖怪。他会喷出烟雾，变成小偷，并且一边向你招手，一边扔下宝物。注意不要被烟雾熏了，而且一定要捡起他丢下的宝物后再进入下一节才能让小偷加入。他会带给你许多好处。

湖南长沙　熊国华

ARC 饿狼传说 REAL BOUT FP 3

功能菜单：当DEMO画面中SNK字样出现后，同时按下1P、2P的A、B、C、D、START键，此时会出现95—11—30　4：50的字样；这时投币开始游戏，在选择人物后按1P和2P的START键，此时就会出现一个调色板，可以修改人物的颜色，按2P的B键可到下一页，2P的C键到上一页；按1P的A键会出现一功能菜单，其中BACK1和BACK2是游戏背景的开关，OBJ1是控制人物的出现，OBJ2是阻碍物的开关，OBJ3是时间开关，设定成OFF时无时间限制，此外还有许多选项就不一一细说了。按1P和2P的START退出，你会发现原先的超必和潜在能力都无法使用了，但↓↓A和↓↓C就可以发出超必和潜在能力，并且可以无限次使用。另外，防御反击技在任何时间都可以用。

上海　冯骏

（编者按：这是至今为止最能使街机玩友受益的一条秘技了，如果在所有《REAL BOUT》的机器上都行得通的话。在这里我要代《REAL BOUT》迷们向你道谢！当你看到这期杂志时，想必已经考上理想的大学了吧！今后也一定要不懈地学习呀！用实际行动来证明正当的爱好是有益于自身的发展的，使父亲大人的断言变为“妄言”吧！）

ARC 斩红郎无双剑 FP 4

普通连续技的通式：大部分连续技都是用中斩作起始招数，所以普通连续技的通式为：B＋必杀技＝连续技。比如加

尔福特(罗刹)的站立(或蹲下)中斩+闪光斩、在怒值满的时候中斩+L.S.T,绯雨闲丸的下蹲中(重斩)+雨流狂落斩(或梅雨圆杀阵),牙神幻十郎的中斩+三连杀(三空杀,百鬼杀等)。

上海　传说中的孙琪

ARC 斩红郎无双剑 FP 2

娜可露露的无限连杀: 此招限于(修罗),接近对手,按AB键兜后,趁其未转身之前下蹲重斩(C键,此招为二段杀),在二段杀使出一半(即第二斩未出之前使用鹰之锐目(→↘↓↙←+B),如全部击中对手则昏迷,再重复上述连续技可致对手于死地。而兜后+下蹲重斩+重风之刃(↓↘→+C)或兜后+下蹲重斩+辉神之轮舞(→↘↓↙←×2+AB)这两个连续技在怒值满时能使对手昏迷或丢掉武器,效果更好。

牙神幻十郎的无限连杀: 此招修罗、罗刹均可,接近对手,按AB键兜后,趁其未转身之前,站立中斩(应尽量靠近按→+B键,用刀柄打击)+樱华斩/里樱华(↓↙←+B,为避免使出红/紫暮,建议使用←↓↙←+B),再站立中斩+樱华斩/里樱华,反复使用可致对手于死地。初学的玩家掌握不好,可在第二次"站立中斩+樱华斩/里樱华"完成后直接出重斩将对手击昏,再兜后……,效果也是一样,甚至打击力度更强。

(编者按:此技虽与第五期差不多,但更详尽)。

绯雨闲丸的无限连杀: 此招限于修罗,接近对手(不用兜后),下蹲中斩(B键),待二段杀两击到位后立即出暴雨狂风斩(→↘↓↙←×2+CD,必须在怒值满时使用),这样就可令对手丢掉武器,血被打掉60%以上并昏迷。这时若怒值未减,可再次使用上述技巧,即致对手死地;若怒值已减,可使用下蹲中斩+五月雨斩(→↘↓↙←+斩)或下蹲中斩+雨流狂落斩(←↓↙+斩)或下蹲中斩+梅雨圆杀阵(→↙↓↘+斩)有90%的可能致对手死地。

壬无月斩红郎的无限连杀: 此招修罗、罗刹均可,一定距离(不太远就行)处连续使用无限流疾风斩(↓↘→+斩),恰当时(两、三次疾风斩后)加上一记站立重斩(C键),反复用即可致对手于死地。

以上介绍了四种无限连杀技,前两种关键在于绕到对手背后,利用后方被攻击僵硬时间长的特点进行下面的连击,其中牙神的威力最大,娜可露露的技巧较难。闲丸的技巧很简单,建议选用剑圣(UPPERMOST)来玩。以上技巧如能熟练掌握,轻松爆机不成问题。

贵州贵阳　毕煞

(编者按:张皓凌,你好!你的无限连杀技非常好,确可算得上是"毕煞"(必杀)!想必你也还精通其他ARC游戏吧,希望你再次投稿。)

FC 勇者斗恶龙 FP 5

奇怪的密码: 笔者无意间得到的一个奇怪的密码,输入后主角出现在哈根神殿东边的祠堂里,而按照剧情发展,只有一位主角是万万到不了此地的,而且主角的等级为50,HP为240,即到了顶点。密码如下:いなぞ　ぱそぴ　かふねし
けほぐ　とねそ　ぽのなぐ
ざさり　る

淄博　杨峰

MD MIG—29 FP 7

选关密码: 第2关　XEMNOVYFCCOOIF
第3关　NLHUJBLRAENGQA
第4关　DTHSVXZGLSVJRA
第5关　LVIGJBBBOLXPYB

广州　王锦逊

MD 大航海时代Ⅱ FP 4

装备女神像: 在每月一日进入工、商业值均为1000的港口中的造船厂改造船只,可以买到最好的船首像——女神像,但只有10%的机会老板才卖给你,有20%会卖给你稍差一点的天使像,80%什么也没有,若一次买不到,可以反复选改造船首像的选项,即可获得。装备女神像之后,在海上几乎不会遇到灾难。

上海　费祺　李斌

MD 消失的世纪 FP 7

无敌法: 当主角站在补充能量的台子上,台上的光柱的瞬间你能跳开,这时台子上仍然出现光柱,主角已经处于无敌状态,但只要再补充能量的话无敌就解除了。

四川乐山　胡海　杨帆

MD 光明与黑暗 FP 4

四件谜之暗道具: 当等级达到60级时,回到村中道具屋中买东西,当店主问你是否购买时,一直按B键退出,这样他不久就会卖给你一件暗道具,使用它可以轻易击败顶层的"水泡怪"而得到大量经验值,升级变得很容易。当等级分别达到70、80、90时还可按上述方法买到另外三件暗道具,威力巨大,但有次数限制,快用坏时可到"万屋"中去修理。

北京　赵纲

MD 魔界大法师(WARLOCK) FP 7

选关密码: ①SRVDR　②SnGDn　③BGSCR　④PleaP　⑤PGBRL　⑥BlDVn　⑦binsj　⑧nRVnA　⑨nlgnG

大连　陈博逊

SFC 圣龙传说 FP 4

无限HP之龙: 在第20章不去喂龙就出击,战斗中让主角死亡(此前需记忆),然后关机读取记忆进行游戏,这时主角的龙HP变为9999,实际为无限HP。

取得无限次道具: 在可以到达我方空中战舰的舰首时(20章左右),可在"船首像"处取得无限次道具,且在第一次取道具时可选择取得"最强的剑"及"最强的小剑"。

专家级模式: 爆机后静候结局画面结束,回到标题画面时你可发现出现了第四个选项:EX-PLAY,选此项进行游戏可用爆机时人物的级别,召唤师还可使用召唤"四头神龙王"(最终BOSS)的终极魔法。

天津　杜恂孜　王用中等

(编者按:患有"在现实世界中找宝物"的四位玩友,秘技很好呀,多投稿吧!不过,我可不是什么某某营中的"政府",而是风马哟。)

责编/风马

金脑



金脑 97 的开发背景：

营业游戏机，又名“街机”，做为广大青少年喜闻乐见的一种娱乐工具，在我国目前有着广阔的市场前景。然而“游戏机好玩，电脑板太贵”一直是困扰街机老板们的一块心病。的确，谁能解决这一难题，无异于给街机行业注入了一针强心剂。

就在这样的情况下，公司充分抓住了这一市场契机，刻苦攻关，在 95 年及时推出了我们公司的一个拳头产品——LIT95 街机控制板。由于这项产品解决了普通街机电脑板价格贵、内容单一的问题，使其更换节目能象家庭游戏机换游戏卡一样方便，所以，一经面世，便很快占领了市场。

在 LIT95 推出时、公司决策层又提出了新的目标，并预言：“街机转换装置在游戏行业有着广阔的生存土壤，其必将在中国生根发芽、开花结果。但对于任何一种产品，在市场上还没有出现的时候，谁先推出谁抢先机，但如果大家都去搞的时候，就是比实力的时候了。街机转换电脑板由于在中国有生存的土壤和广阔的市场，LIT95 一经推出，必将带动很多有眼光的人都来搞这个产品，公司要想在这个新型行业长期保持领先地位，就要往高处站，往更远看。”所以就在公司上下还沉浸在新产品试销成功的喜悦之时，市场上才刚知道街机转换电脑板时，公司已组织资金、人力，悄悄地投入到更高层次 97 版的开发中。

金脑 97 的开发：

如果说金脑 95 开发的时候，由于公司正处在创业阶段，打的还是一场小米加步枪的游击战的话。那么，金脑 97 的开发，则打的是一场中国游戏行业史上气势很恢宏的一场技术攻坚战。

首先，由于 97 版的起点和要求高，所以其难度之大、工作量之多，都是 95 所无法比拟的。

为保证 97 的开发工作能够得以顺利快速的完成，首先在资金方面，公司投入了近千万元的开发费用，使得凡涉及九七开发的工作，个个都是高起点、严要求、不惜代价。在技术方面，从时间和开放式开发的角度考虑，对一些关键技术不惜重金独家直接买断；由于公司在投入方面的大手笔和 97 开发的诱人前景，使得国内一些与金脑 97 开发相关技术的顶尖高手，携带关键技术，加入到金脑 97 开发的行列中来，其中包括一项解决街机转换板计币——已研究多年，而被下定论无法商品化的技术课题。由本公司重金买断设计思想，并在公司提供的良好工作条件下得以完善。

正是由于各方面的通力配合，原计划用时壹年零八个月，于 97 年 6 月推出的金脑 97，在今年 6 月，仅用了八个月便得以高质量完成，使预计 97 年推出的金脑 97，我们“被迫”在 96 年推出。

金脑 97 的推出：

正如本公司所预料的，在本公司推出 LIT95 后，国内街机转换行业的发展也可以说是风起云涌。截止今年 6 月底，仅在电子游戏行业媒体上刊登从事街机转换行业的单位已达三十多家。面对市场的被众多厂家的侵蚀，在 97 研制成功后，公司有人曾提出马上推出'97。但公司领导层经过反复研究，决定推迟 3 个月，于 9 月推出，这样做的原因是：其一、本着对用户负责，我们静下心来再看看我们的产品，在我们认为产品已经很成熟的情况下，再利用这 3 个月的时间进行内部实用检验，争取产品推出后做到万无一失；其二，街机电脑板行业市场在中国是非常广阔的，在这个市场上出现一种新产品的时候，往往很容易被市场所接受，分不出优劣。但对这种产品有一定认识后，使用中就会对一些实质性的问题提出要求，就会认识到这些初级产品的一些不足，开始去寻找能够更新换代的产品，在这个时候，我们推出成熟的产品，便可以起到事半功倍的作用。大市场还应该在后面的，再耐心等待一下，时机不会错过。

97



金脑 97 的市场:

如果说在 97 推出以前的街机转换产品,因性能、价格方面的原因还不能完全去取代普通电脑板的话,那么从今天开始,金脑 97 将凭借其卓越的性能和价格,去取代原来的街机电脑板。要知道,原有的街机电脑板自从十年前有街机这种产品,就几乎没变过样,现在是该换换样的时候了。

金脑 97 的性能和使用:

金脑 97 街机电脑板,节目内容丰富,营业效果好,更换节目费用低。

可结驳世界上新型的 64 位游戏机、SONY、土星次世代游戏机和普通 16 位机,通过更换光碟或节目卡来更换节目内容。

金脑 97 在日本订制专用集成电路,取代原有的繁杂的电路,使得产品结构简单,质量得以保证外,还对金脑人智慧的结晶给予了有效的保护。

金脑 97 游戏节目配有专用控制 IC,更换节目时更换控制 IC,即可实现完全营业计币,控制方便、灵活,连接简单可靠,不用变动街机,直接插接于街机机壳标准 28 插座即可使用。

金脑 97 的推出情况:

金脑 97 将于 96 年 9 月推出,并发售样机,10 月 1 日起可以批量供货。同时,为了能让广大游戏界人士看到我们金脑 97 的真实效果,公司将于 9 月在北京、上海、成都、郑州、深圳五大城市举办展示活动。在展示期间,欢迎广大客户光临参观。(具体时间、地点,请于九月初与我公司联系,除以上地点外,其它地点 9 月份也有由各地经销商举办的小型展示活动。)

另外,对有眼力,能看到街机转换行业诱人前景,正在销售自已开发的街机转换装置的单位和个人,如果你认为还继续经营自已产品将出现困难的话,看到金脑公司在街机转换行业的实力,希望你能再一次有眼光,加入到经销金脑 97 的行列中,金脑公司欢迎你们。我们大家共享天下,共同分享金脑 97 带来的利润。

另外,金脑 97 不但供应国内市场,由于它的实力,还将要销往东南亚,及转口台湾地区。

金脑 97 将给游戏爱好者带来福音

中国广大的游戏爱好者,如果因为价格的原因你还无法买一台次世代游戏机去爆机的话,金脑 97 将给你带来福音,因为有了金脑 97,你可以以很少的费用就可以享受到世界上先进的次世代直至 64 位游戏机带来的乐趣。请尽快联系已配备金脑 97 的机房,先打为快。

金脑 97 的名称

金脑 97 作为完全由中国人设计的,具有专业级水平的、值得自豪的产品,特将命名由原"LIT97"改为"金脑 97",响铛铛的中国名字,包括出口的产品也将以"金脑 97"做为主名称。

闯关族的家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。

主持人：无类

主持人语

七月份长江流域普降大雨，洪水泛滥。《'95典藏本》顺时而出，顺流而下。用一位读者的话是一次"偷袭"。据我们得到的消息反馈，销势似乎不错。同时陆续收到不少读者来信，批评褒贬，见仁见智。有些言辞激烈，使小编们伤心不已。不过读者是上帝，这也是无奈的事。下面我们就摘登几封持批评态度的来信。以前我们曾讲过，喜欢奉承乃人之天性。之所以"忍痛"刊登批评意见，一是使小编们不舒服，坐立不安，能够"天行健，君子以自强不息"。二是提倡批评，用宽容的态度对待批评。我们不相信我们的杂志脆弱到禁不住读者善意的批评。

众位编辑：

你们好！对于贵社在第四期杂志上鼓吹的《九五典藏本》种种不同凡响的收藏价值，如：全书共208页，且是胶背装订；黑白168页，是高级胶版纸印刷；彩页多达40页，封面为200克超厚进口铜版纸。内容80%以上是以前未登过的全新的内容，精彩无比（查无此话——无类）。在我们得到此消息后，内心激动无比，总是幻想它的内容该是什么样。在经过漫长等待后，终于在6月28日把它请进家中，满怀激情的翻看，猛看，却大失所望。

先说40页彩页，纸张单薄，内容却很精彩，乃全书最精采可取之处。但不知与"94本"的20张彩页是否都是同质同量的高级铜版纸，摸着手感完全不同。"94本"有厚度感，而"95本"就如同普通纸一样。在介绍中说16位机兼顾，32位机兼顾。但在所有彩页中有SFC，SS，PS，3DO及其他一些内容，唯独没有MD的踪迹。不知是种族歧视，还是要逐步封杀。对此我们所有MD的拥护者大大不满，强烈抗议。

在168页正文中，除介绍32位机性能代表作属全新内容，且有新意外，其他大部分如湖面静水一般，平淡无奇。说什么80%为全新内容，依本人之见，应80%为老式内容，剩下20%为一些有新意的非攻关之内容。就世嘉而言，几乎所有内容为以前杂志详细介绍，或简略登录的。什么恐龙快打，大吟酿，平平淡淡，全无新奇之感。毫无看"94典藏本"的心情，似乎是看一本普通的第×期杂志一样。虽然看杂志的心情也一样激动，但名为典藏本，就应让大家有一种不同于杂志的心情，应比看平时每月一期的杂志更为欣喜。其它象秘技偏方就更差了，寥寥几页，为数可数的几个大家熟悉的游戏。虽然大多秘技以前没有登过，但也不能因此而心安理得地把篇幅大大减少，少到让人差一点就不能忍受的地步。想想"94本"的秘技偏方，那内容的丰富充实，包括面之广，真乃经典之作。直看到《电刑室手记》，顿时又恢复了《'94典藏本》的感受，且有过之。

说了这么多对"95本"的不满之处，言词多有过激之处，请各位能见谅。并非我成心挑刺，实在是不满足。但全书仍有三处超过"94本"，令读者满意之处。一是40页彩页，精采无比，内容丰富，非常令读者满意。二是介绍32位机的各种机能、大作，使大家更为了解次世代机的内幕。三是《电刑室手记》，真是一期比一期棒，内容没说的。

这么多不满，唠叨，这么少的赞美之词，不知众位编辑能否看完全文。心情是否象平静河水，随风起浪，澎湃不已。不管怎么说，我们仍然是贵社杂志最忠实、永远的追随者。

北京　创刊追随者　李军

《九五典藏本》比《九四本》从内容、彩页、文字、插图等水平大为提高，可喜可贺。然而并非十全十美，滴水不漏。与《九四本》相比它"典"、"雅"少了几分，整体安排稍显杂乱。封面与封底虽用200克铜版纸，但不贴塑比较软，不便于长期保存，这也不如《九四本》。再则贵杂志文字比较幽默，本人甚是喜欢。但有时语言用词有所不当——《九五本》中《电刑室手记》标题中"厕上极品"可谓有染"典藏"二字。此非幽默不足取，希今后有所改正。

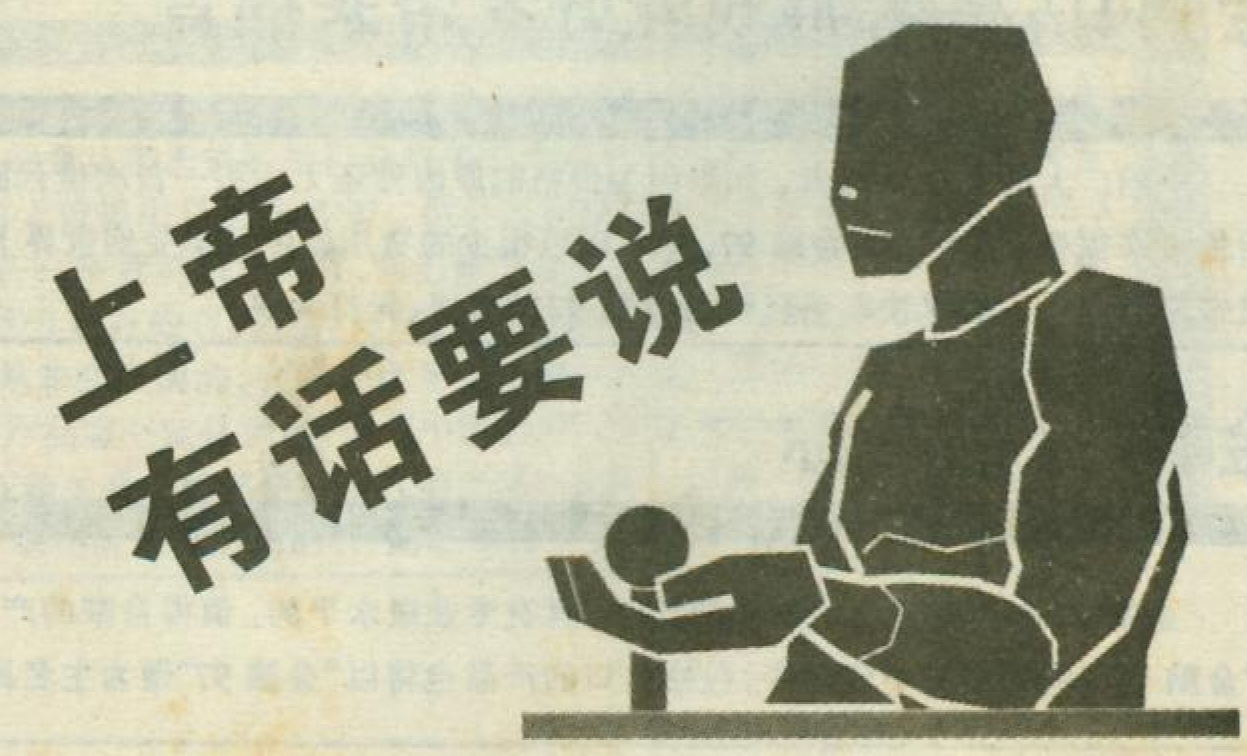
上海　张庆

电玩是一科技产品，无所谓好坏，关键是怎样处理好玩与学的关系。所谓酒不醉人人自醉，色不迷人人自迷。电视中亦不免有暴力血腥镜头，因而有堕落犯罪者，未闻封掉电视。足球流氓更成为世界性问题，近年亦西风东渐，关闭球场耶?!

山西汾阳　丁一

《闯关族的家》太小了，应该扩大。广告太多了，是不是注意一下计划生育。

上海　翟明亮



我很喜欢软体动物每月一期的《电脑游戏月旦评》，这可以说是国内最棒而且是唯一的电脑游戏综述。要继续努力啊！不过软体动物有一点不好，在文章中第一人称时常使用“本人”之类的词语，使我想起《围城》那位学监开口闭口“兄弟在英国留学的时候”。是不是成了PC高手就觉得很了不起啦！用“我”不是更让人觉得亲切和形象饱满吗？

南通　杨杰

贵刊我每期总是反复看三四遍，每次都是一种美的享受。可是不知为了什么心里总有一种不满足空荡荡的感觉，好象大餐之后少了一客解腻的冷食。噢，《电刑室手记》！听说是给主编崩了，请问，主编有持枪证吗？“闯关族的家”栏目十分好。但我个人看来，以往老D主持时画面精致，内容充实，页数也较多。无类主持页数少了不说，画面配得也……。前几期登过的“编辑部的故事”我很爱看，但虎头蛇尾，到后来龙哥与主编到底怎么啦？编辑部数次“集体大逃亡”，让读者心里总有点那个。没钱杂志可以长点价，只要价格合理，玩友不会在乎的。如果是环境不好，搬到上海算了。世界大公司的规矩，哪儿的业务量最大，公司总部设在哪儿。

上海　ROBOT

每年五月对我都是“黑五月”。这不，交了《’95典藏本》的钱，现在已是六月中旬，连个书影都看不见。六期杂志也是音讯皆无。与组织断了联系了。加上最近刚卖了旧游戏机、卡，进军“土星”，还未攻占。目前属于真空状态，不料杂志也“真空”，让人“憋气”。如果我们闯关族集体“暴动”，将你们肆意精神折磨的虐政公之天下，那你们只能再次搬家。搞不好搬到青岛来避难，——那正好。实在不行，开个分店，青岛不错嘛！

另外，贵刊登的广告可靠吗？我问的是土星光盘是原装的吗？质量怎么样？现在我们那儿邮局实在可气，服务质量太差劲，一点不负责任。就象现在的父子关系，你养它，给它钱，还要受气。邮包坏了，或走个三年五载你只有甘认倒霉。

青岛　邹英召

《斩红郎无双剑》真可谓“无双剑”，连一名使用双剑的角色也没有。还把我最喜欢用的二刀流柳生十兵卫给去掉了。

四川洪雅　饶宇

时已值月末，才见贵刑姗姗来迟。早已苦候十余日的在下如饥似渴的慢慢翻来。待翻至《闯关族的家》，突然发现开头寄语最后应为“接受”的二字竟变成了“批评”。如此一来，岂非玩电玩无出路，不玩电玩也挨“批评”，横竖皆死也。虽觉颇为有趣，但也料得为笔下误，一笑而过。不曾想刚过几秒，便在正下方看到这样一句话：“杂志的错别字近期有所收敛，读者来信中错别字却未见改善。”（颇有自得之意）。后列举两例，猛臭之，并美其名曰“真实的笑语”。编者写此一段时想必心中快意已极，大笑不止。却不曾想竟是为自己挖下陷阱。料得此时大部分读者都已读过此段正为其“呆”而忍俊不禁。真乃天大的讽刺，不知众小编知后作何想，哈哈！

青岛　刘季鲲

96年6月的《电子游戏软件》拿到以后，随手地那么一翻——68页——《闯关族的家》

看了两个真实的故事，令我捧腹许久——真怀疑我的内脏是否因此而出故障！回神往上看，更是让人忍俊不已，不知是哪位“1/2”写的——但愿不是“乱马1/2”。

现抄之如下：

大家好，快要期末考试了……我想玩友们应该“玩物立志”，这样才能得到社会、家长的批评。

是“好评”吧？！　：－）

………

“……杂志社的错字近期有所收敛……”

幸亏是“收敛”！：－（

注：冒号，连字号，括号：－），：－（这两种符号表示感叹号，非我发明，从Bill · Gates那里学来！

上海　顾义

杂志过去总有下期节目预告，很有吸引力和期待感？现在却看不到了。其实是个很好的促销手段。

福州　许小民

看《电软》真是一件既享受又受煎熬的事。什么PS、SS、SFC……看得热血沸腾。我却只有一台FC，整个一个“难民”级玩友。兰州　洪锋

①首先是肯定，95典藏本内容相当精彩，很不错。

②本人建议以后一年（只有）一次的典藏本是否全用彩页。铁(!)是不成问题的。

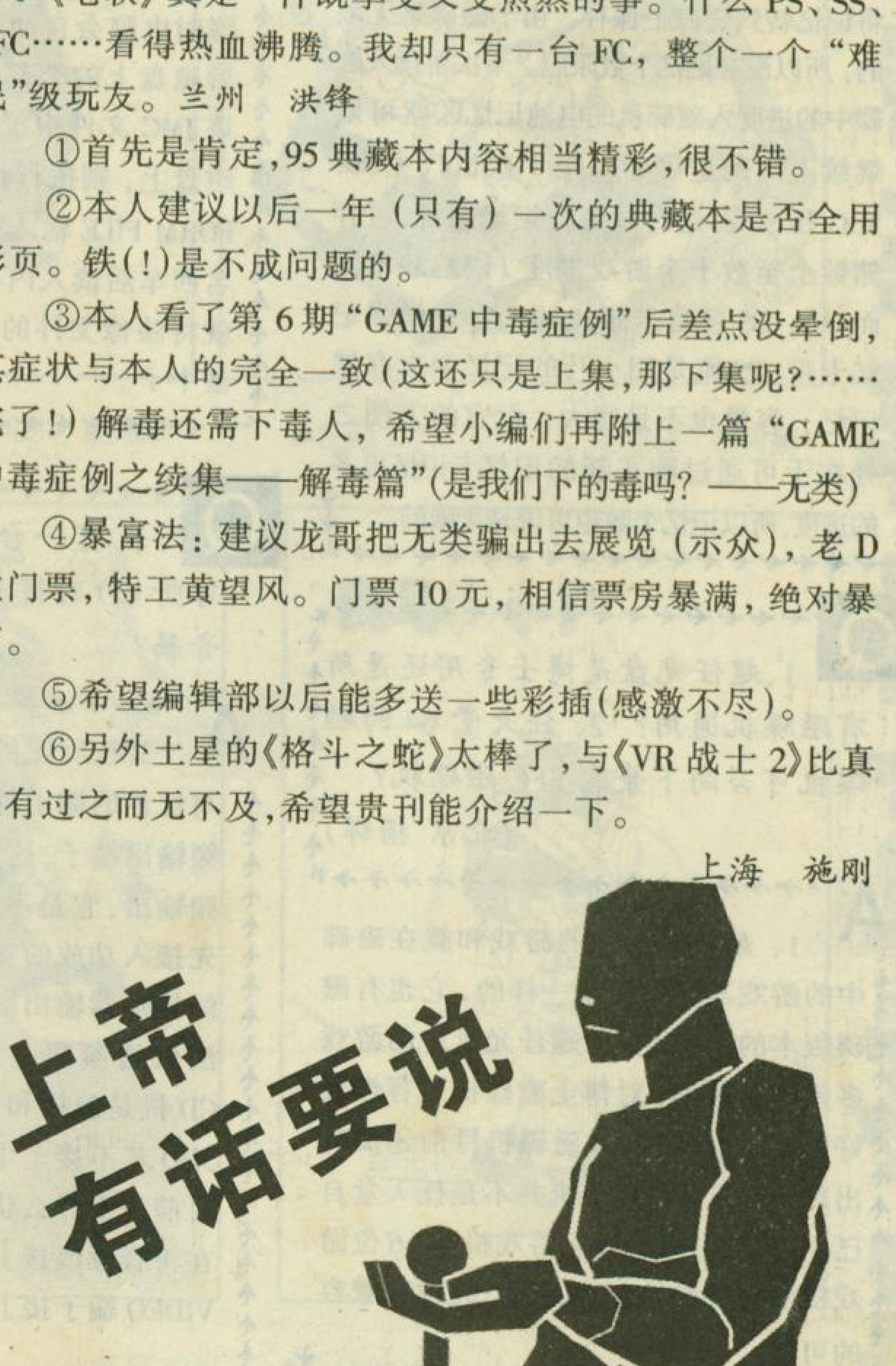
③本人看了第6期“GAME中毒症例”后差点没晕倒，其症状与本人的完全一致(这还只是上集，那下集呢？……完了！）解毒还需下毒人，希望小编们再附上一篇“GAME中毒症例之续集——解毒篇”(是我们下的毒吗？——无类)

④暴富法：建议龙哥把无类骗出去展览（示众)，老D收门票，特工黄望风。门票10元，相信票房暴满，绝对暴富。

⑤希望编辑部以后能多送一些彩插(感激不尽)。

⑥另外土星的《格斗之蛇》太棒了，与《VR战士2》比真是有过之而无不及，希望贵刊能介绍一下。

上海　施刚



龙哥热线



图/郑州 朱卫强

Q 世嘉、超任、3DO、PS、SS都是靠记忆卡记忆的吗？都是怎样记忆的？最多可记忆多少个进度？

（浙江 陈海波）

A 世嘉和超任卡带都是用电池记忆的，世嘉和超任磁碟机则是用磁碟机内的电池记忆区暂存记忆，然后在每次玩完游戏后将记忆转到磁碟上保存，由于磁碟是无限的，所以没有记忆个数限制。下次再读入磁碟中的进度入磁碟机的电池记忆区就可以继续上次的进度了。至于次世代主机，3DO和SS都是内藏电池记忆系统，可存储数个至数十个游戏进度（依游戏不同而异），SS还有卡带式的大容量增强记忆卡带；PS则是用小巧的记忆卡来存储记忆，容量也不是很大，但它的方便之处在于可通过购买新的记忆卡记忆更多的进度，所以记忆个数也可说是无限的。

Q 1、超任光盘是博士专用还是所有磁碟机通用？2、任天堂64的磁碟机可否向下兼容SFC磁碟机？

（北京 杨辉）

A 1、超任光盘中的游戏和载在磁碟中的游戏其实是完全一样的，它也有磁碟版本的区别，目前超任光盘中的游戏多是博士版的，对博士磁碟机兼容性最好。 2、任天堂64磁碟机目前还没有出现，但因SFC磁碟机并不是任天堂自己生产的，并且64位游戏机和16位游戏机的硬件结构相差甚远，故没有兼容的可能。

Q 我一般是用磁碟保存超任游戏，但发现特别费盘，又占地方，最可怕之处在于保不其哪天磁碟中我心爱的游戏和游戏进度就损坏了，要是每张盘再做一张备份盘又花销不起。我曾试过将磁碟中内容COPY到电脑硬盘中去，但再COPY出来却不能玩了，怎样正确将超任磁碟的内容保存到电脑硬盘上？

（北京 周卫）

A 电脑上有一个非常常用的拷贝工具叫HD－COPY，一般是2.0版，它可以做磁盘的映像，这样当重新恢复到磁盘上时，原先的数据信息就可以呆在它应该在的地方，不致于在碟机上运行时出错。具体方法是：执行HD－COPY，将SOURCE DRIVE和DEST. DRIVE都设成挎盘所用的高密软驱（一般是A驱），放入磁盘，选READ将磁盘上的内容读入内存中，再选PUT TO FILE，起一个后缀为 .IMG的磁盘映像文件名（省略后缀时电脑会自动加上IMG后缀），回车后磁盘上的全部信息就映像到硬盘上该IMG文件中了；要恢复映像文件到磁盘上，则执行相反的过程，即选GET FORM FILE输入硬盘上的该IMG文件名回车后读入内存，再选WRITE，这样就将映像文件的内容照原样恢复到磁盘中了。

Q 我有一台松下3DO FZ－10，可听CD时得开电视，能否直接配音箱？

（黑龙江 王中伟）

A 3DO所配的AV输出线其中白色与红色的端子就分别是左、右声道音频输出端子，这即相当于CD唱机的音频输出，它是不足以带动音箱的，必须先接入功放的音频输入端，再由功放的扬声器输出端去带动音箱，具体方法就请参照一下你家或是别人家的CD机是怎样和音响连接的吧。不过，3DO若不接上电视来监视就会不知道目前处于什么状态，很不方便，最好是在将音频线接上音响的同时将3DO的VIDEO端子接上电视进行监视。

Q 1、有的磁碟机号称具有全中文界面设计，是碟机具有即时翻译功能吗？ 2、有的超任主机上标有“AV，RGB”，这是两种输出方式，一台机器怎能同时具备？ 3、任天堂公司是否考虑设计制造超任16位提升至32位的提升器，类似世嘉的32X？

（天津 蒋有为）

A 1、磁碟机的全中文界面设计只是指开机时磁碟机的操作菜单是全中文的。 2、超任主机有一个多功能AV输出口，用它分别接AV线或RGB线就可得到相应的AV输出或RGB输出，不过超任的RGB线在国内似乎买不到。 3、目前任天堂公司还没有公布过这类消息，不过并非日后没有可能，主要要看任天堂64卖的如何了。

Q 《梦幻之星Ⅳ》中的杰奥，如何才能打死他（降魔杵我已拿到），为何每次打他只失一格血。我的LV已达54级，虽是原装卡，但电池也快没电了，非常着急，望龙哥给指点迷津，他到底有多少血？

（山东 何旭明）

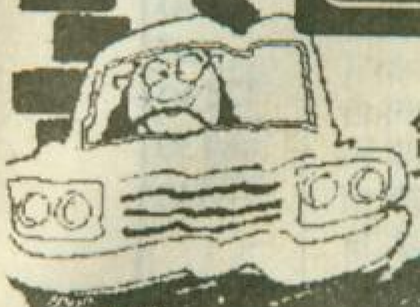
A 和杰奥交战时，先让持有降魔杵之人“使用”一次“降魔杵”，这样就能击破杰奥的魔法屏障，不会一次只打掉它一格血了。至于他到底有多少血，我也没数过，你玩的时候数一数再给我寄来，好吗？

Q 土星的《'95格斗之王》没有加速卡，能玩吗（仅仅是慢点？）

（天津 李皓）

A 土星的《'95格斗之王》光盘和卡带是必须配合使用的，仅放入光盘而不插卡带是不能进行游戏的，开机后会显示错误信息，提示必须插入卡带。实际上土星的卡带插槽设计并不太好用，时常出现接触不良的毛病，这时开机后也会出现提示插入卡带的信息，须关机重新插好卡带才可。

大墙画廊



第 15 期



▲乱马 1/2　江苏南京　唐宏宇

稿件尺寸 104×152mm，稿件请用钢笔或碳素笔，请寄原稿，复印件不用，来稿要求有创意。

画廊公告牌



图(SHADOW PHOENIX)/郑州　朱卫强

本廊第一次命题之《乱马》今期刊出第一辑，以后将陆续刊载，现将第二次命题公开，那就是—篮球飞人，一起让花道、流川枫等去SLAM DUNK吧！对于广大玩友对本廊的厚爱及对本人(SHADOW PHOENIX)的信任，致以万分谢意，NOW，Let's Go Away!

廊主:SHADOW PHOENIX



▲可爱的小茜　北京　赵海鹏



▲乱马 1/2　石家庄　邢霄鹏



▲乱马 1/2　河北廊坊　崔志刚



▲无敌三人组　北京 俞阳



▲乱马和小P　上海　林云

北京新亚游戏专营店世嘉兼容卡(含部分GB卡、GG卡)

暑期优惠邮购价目表(有效期96年8月15日～9月15日)欲购从速

	名称	价格	名称	价格	名称	价格
世嘉 SLG 战略	大航海时代Ⅱ	145	信长野望	185	三国Ⅰ	80
	光明十字军(原装)	155	圣骑士战记	40	三国Ⅰ+Ⅱ	140
	欧陆战线	105	圣骑士战记(原装)	55	三国Ⅲ+大战略	160
	凯撒大帝	55	大战略Ⅱ+三国Ⅰ(记忆良好)	180	战斗传说(原装)	130
	太阁立志传	185	光明与黑暗Ⅱ之众神遗产	150	新创世纪(原装)	130
	三国Ⅲ	150	新超级大战略(原装)	180	大战略Ⅱ	140
	恐龙兄弟Ⅱ(原装)	105				
世嘉 FGT 格斗	豪血寺一族	125	饿狼传说Ⅱ	110	街霸12人	75
	真人快打Ⅱ	110	武士魂Ⅱ	55	侍魂	110
	龙虎拳	75	七龙珠	70	幽游白书(魔强统一战)	115
	李小龙Ⅲ	85	七龙珠(原装)	85	疯狂大摔角Ⅱ	135
	WWF摔角	115	真人快打Ⅲ	110	正义大对决	110
	恐龙大对决	130	忍者龟Ⅳ	95	拳王福尔曼	120
	蛮人争霸战	135	毁灭警官(DOOM)	70	危险地带	60
	16人街霸40M	180	VR部队	75	松鼠大作战	150
世嘉 PVZ 智力	沙漠风暴Ⅰ	55	F-15	55	沙丘魔堡二合一	95
	MIG29	65	扑克五合一	130	IQ连环炮(原装)	85
	F22+兰博	98	亚瑟传说	155	麻雀恶魔塔	165
	赌城	50	阿Q连环泡	165	冲破火网	35
	沙漠风暴Ⅱ、Ⅲ	70	坦克(坐舱式)	55	外星战将	30
	悟空外传	125	沙丘魔堡	60		
世嘉 RAC 赛车	VR赛车(原装)	140	印地赛车	80	顶级赛车	55
	川崎赛车	50	机车Ⅲ	65	摩洛哥赛车Ⅱ	60
	F1赛车	65	机车大赛	55	坦克(原装)	55
	疯狂大赛车+摩洛哥GP赛车	85	新F1赛车	75	狮子王(原装)	140
	摇滚赛车	65	O林赛车	65	肥瘦大盗Ⅰ(原装)	105
世嘉 ACT 动作	蜡笔小新	80	侏罗纪公园Ⅱ	70	墨西哥鼠	110
	音速Ⅱ	55	魔界大法师	85	雅特兄弟	125
	音速Ⅲ	70	地球虫Ⅰ、Ⅱ	100	玩具总动员	110
	音速Ⅳ	70	马路英雄	90	原子超人	85
	阿拉丁	65	忍无可忍	75	革命大道	120
	丛林冒险	70	格斗四人组Ⅱ	90	环保尖兵	65
	丛林冒险Ⅱ	70	格斗四人组Ⅲ	125	越空狂龙	70
	美少女战士	70	变形侠医	85	骷髅行动组	90
	狮子王	90	轰天雷(复仇者)	70	蝙蝠侠与罗宾	80
	蜘蛛人Ⅲ	120	X-MEN Ⅱ	85	唐老鸭	35
	蜘蛛侠Ⅳ	120	金刚战神Ⅱ	70	顽皮熊+西部枪声	50
	蝙蝠侠4代	110	吸血鬼	90	火烧赤壁	170
	唐老鸭大冒险	120	超级忍者Ⅲ	60	火枪英雄	70
	外星王子	60	风中奇缘	120	肥瘦大盗(原装)	80
	海豚Ⅱ	65	魔界使者	130	战斧3	60
	海豚Ⅲ	60	七喜Ⅱ	145	战斧4	100
世嘉 SHT 射击	机械战警Ⅳ	70	终极战役	80	异形战士	65
	枪卡1代	80	魂斗罗	70	空牙	65
	西部枪手Ⅱ	80	真实的谎言	80	机械战警3	60
	红色战区	80	星际奇兵	70		
世嘉 SPC 体育	95FIFA足球	65	95NBA篮球(记忆)	90	96冰球(记忆)	125
	96NBA篮球(记忆)	85	网球(原装)	130	篮球飞人	80
	96FIFA足球(记忆)	80	巴克利篮球	145	校园篮球	220
	NBA JAM Ⅱ	130	台球Ⅱ	85	亚特兰大奥运96	70
世嘉 RPG 模拟	英雄传说Ⅱ(记忆良好)	85	梦幻模拟战Ⅱ	115	光明力量Ⅱ	115
	梦幻之星Ⅳ(原装)	120	光之继承者	130	光之继承者(原装N制)	130
GAMEGEAR 彩色手掌卡	18合1(带侍魂)	280	32合1(带真侍魂)	280	10合1(带幽游白书)	280
	16合1(带街霸Ⅱ)	280	32合1(带忍者2代)	280	12合1(带美少女战士)	280
GAME BOY 手掌机兼容卡	18合1(带信长野望、大战略、光之继承者)	230	8合1(带三国志、圣剑传说)	220	12合1(带侍魂、狮子王等)	170
	7合1(带大金刚、吞食天地、三国、J联盟足球)	170	8合1(带大金刚、信长野望、大战略)	180	6合1(带大金刚、第二次机器人大战)	200
	12合1(带95格斗天王、斗神传)	220	11合1(带侍魂、斗神传)	230	三国志(中文版)、吞食天地、世界英雄2、饿狼传说、侍魂、大战略、真人Ⅲ、街霸Ⅱ、95格斗王、斗神传,以上单卡每片	98元
	5合1(带真人Ⅲ、饿狼传说、阿拉丁等)	165	13合1(带三国志中文版)	210		
	7合1(带侍魂、饿狼、白书、飞龙拳)	210	12合1(带真人3、三国志)	220		
			8合1(带足球风云)	160		

特别推出:世嘉最新24M卡带松鼠大作战,价格150元。世嘉制转卡70元。

新亚游戏专营店每周都有新卡面市。邮购款到3日内快件发货,每片卡带邮费10元。3片以上20元。

北京新亚游戏专营店

游戏机及配件、游戏光盘邮购价目表(单位:元)

	机种	单价	邮费
世嘉16位游戏机	日本原装世嘉机Ⅱ型(P制)(送原装卡)	590	70
	日本原装世嘉机Ⅱ型(N制)(送原装卡)	570	70
	台湾主板世嘉机Ⅰ型(100%兼容,P制)(送卡)	480	80
	深圳组装世嘉机Ⅱ型(100%兼容,P制)(送卡)	430	80
	台湾主板世嘉机Ⅱ型(100%兼容,P制)(送卡)	500	70
	日本原装彩色液晶手掌机 GAME GEAR(送原装卡)	820	50
	GAME GEAR 对打线	80	10
	世嘉六键手柄	20	10
	世嘉六键带摇杆连发手柄	40	15
	世嘉六键连发手柄	35	15
	世嘉、超任两用连发手柄	70	15
	世嘉、超任两用摇杆台式大手键	170	50
	日本原装世嘉遥控手柄(两支装)	120	50
	世嘉机Ⅱ型转换盒	25/盒	10
	原装世嘉 CD 机	1350	80
超级任天堂16位游戏机	日本原装超任主机(美版N制)	920	80
	日本原装超任主机(日版N制)	920	80
	超任博士7磁碟机(香港邦谷)32M	1250	50
	超任磁碟机龙Ⅲ(世嘉、超任两用机)32M	1580	60
	超任制式转换器(N制－P制)	110	10
	超任双线火牛(用于美版超任)	50	20
	超任标准手柄	40	10
	超任六键连发手柄	60	10
	超任光碟机(通用型)	1600	90
	超任游戏磁盘(拷好的节目)	5/张	10/次
	超任游戏磁盘目录	10	
	黑白液晶手掌机 GAME BOY	360	40
	GAME BOY 对打线	25	10
	GAME BOY 放大镜	40	10
	GAME BOY 手柄	40	10
	GAME BOY 电源	30	10
	GAME BOY 皮套	40	10
次世代游戏机	任天堂64位机	2600	100
	世嘉土星32位游戏机(带原版盘)	2350	100
	土星六分插	390	30
	土星解压卡(可看VCD)	1480	20
	土星原装手柄	200	20
	土星方向盘	580	100
	土星连发手柄	110	15
	土星专用制转	150	20
	土星原装记忆卡	420	20
	土星飞行摇杆	650	80
	土星原装套枪(带VR特警)	880	60
	SONY32位游戏机	2400	100
	SONY 原装记忆卡	250	10
	SONY 原装手柄	260	20
	SONY 手柄	90	20
	SONY 方向手	380	40
	3DO 松下日版Ⅱ型机(送原装碟、电源)	1890	100
	3DO 六键连发手柄	130	20
	3DO 四键加强手柄	90	10
	3DO 六键手柄	90	10
	3DO 解码器(可看VCD)	1550	30
	多功能通用大制转(N制转P制)	190	40
	SNK 机皇游戏机(带原装盘)	2450	100

土星原装盘(邮费10/盘)

95搏击之王	450	麻雀悟空	280
龙之力量	350	昆虫大战	180
首领峰	430	彩京	380
X—革命	420	VR战士Ⅰ	220
生化悍将	320	上海万里长城	290
忍空	260	卒业2	280
VR战士Ⅱ	400	三次元大战	380
世嘉拉力赛	420	篮球飞人	250
梦游美国	260	兵蜂	180
真女神转生	480	正义之纹章	430
VR赛车	380	龙珠(真武斗传)	430
机动战士高达	460	摔角霸王	450
王国传说	230	真说梦见馆	160
X－Men	420	剑与魔杖	450
自由神射击	360	阳光战士	250
格斗超新星	420	战斧	410
太空战士机外传	490	辉水晶传说	160
武器传说	400	魔法骑士	260
水浒演武	260	湾岸赛车	350
飞龙骑士	260	恶魔战士Ⅱ	400
电影版街霸	210	VR特警	390
胜利足球	360	碧奇魂	160
光荣赛马	170	伟大龙珠传说	400
梦幻仙境	180	恶狼Ⅲ	450
未来赛车	180	精灵王纪传	410
大战略Ⅰ	380	飞龙Ⅱ	320
大战略Ⅱ	450	NBA JAM	380

3DO盘100余种,原版盘	90/盘
PS盘100余种	60/张
函索详细目录表	10元/份

特别推出

台湾原装智冠电脑光盘游戏:

《魔法门之英雄无敌》、《马场大亨》、《机甲猎人》、《九五真龙》、《笑傲江湖》、《鹿鼎记》、《黄飞鸿》、《烈焰钢狼》、《时空特勤组》、《新蜀山剑侠》、《倚天屠龙记》、《射雕英雄传》、《大银河物语》、《超级大富翁》每张45元,邮费免收。

台湾原装大宇电脑游戏:

CD版:《仙剑奇侠传》200元、《敦煌》190元、《一线生机》120元、《大富翁3》160元

磁碟版:《天使帝国2》80元、《魔法世纪》80元、《妖魔道》80元、《失落的封印》70元、《大富翁2》60元、《明星志愿》60元、《枫之舞》90元

新亚游戏专营店本着重信誉、讲效率的原则,发货迅速,售后服务完善,有质量问题的产品一月内凭发票可调换。同时,面向全国零售商开展批发业务,也为各地朋友提供零售服务。

联系电话:64019402　　手提电话:1391070810,1391070820

(收款)联系人:苏江　　邮编:100009

(汇款)总店地址:北京西城区地安门外大街乙60号

注:乘107路、5路、58路鼓楼站下车地安门百货商场对面

新亚第一分店地址:北京西城区新街口南大街114号　　电话:66189762

注:乘22路、107路、111路、105路护国寺下车,新街口百货商场往南200米

暑期大优惠

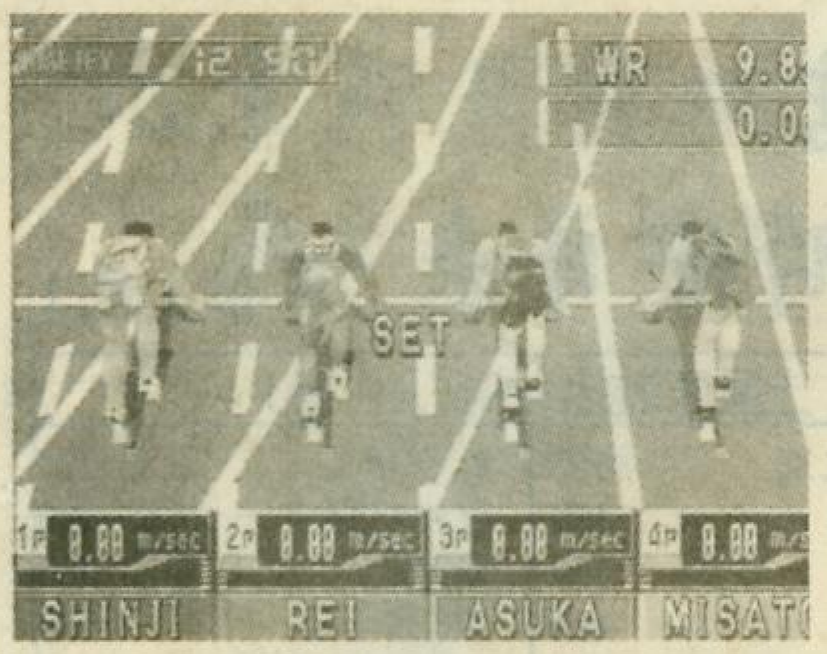
有效期96年8月15日~9月15日

欲购从速

新亚第一分店敬请大家多多关照!

亚特兰大奥运会

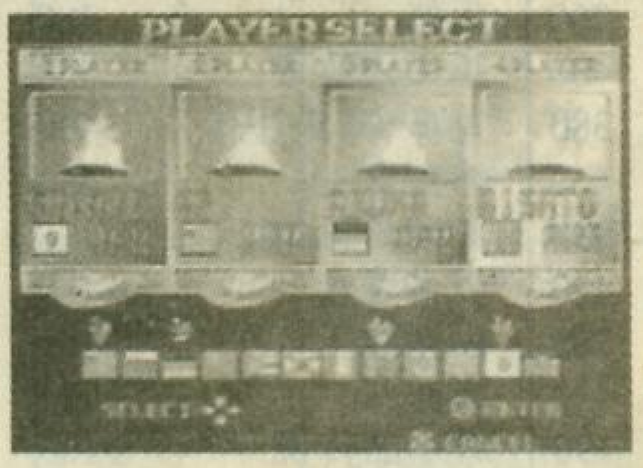
机种 PS	厂商 KONAMI	类型 SPG	媒体 CD－ROM



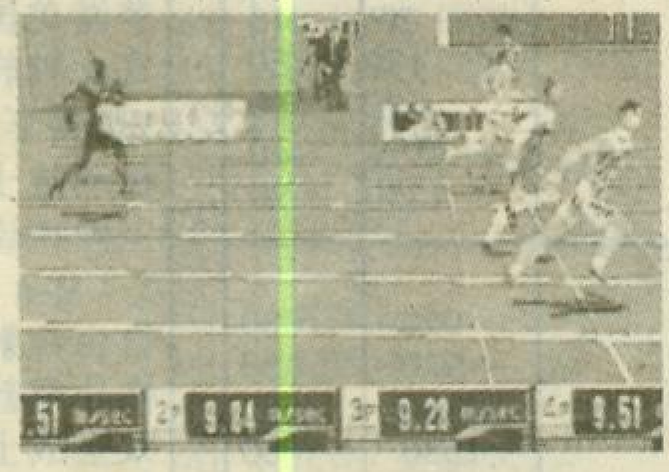
在游戏中过一把奥运瘾吧！

相信你刚刚领略完奥运健儿的雄风吧，此款以奥运为题材的游戏在6月18日推出算是“凑”了奥运的热闹。游戏中采用此类游戏常用的连打指令输入法，唉，又要训练手指啦！

比赛项目共有十一种，包括：铅球，铁饼，链球，标枪四项田赛以及100米赛跑，110米跨栏，游泳，跳高，撑杆跳，跳远，三级跳远七项径赛项目。其中田赛的项目要不断利用连打积蓄POWER，然后抓住最佳时机选择最佳的角度投掷出去；而径赛的项目则要超过机器本身设定的标准并创下纪录才可以PASS。其实并不是十分复杂的，运动健将们快快行动起来吧！



◀可以四人同时在十二国中选择然后比赛。



◀告诉你胜利诀窍：连打再连打！



▶三级跳远时得雄姿，好象很有实力呀！



▶逼真的POLYGON运动员正向标枪世界纪录挑战。



▶游泳比赛中要抓住转身的时机啊！



◀我要是能象袋鼠一样跳该是多好呀。



◀人物的介绍档案，这就是PS版的独有模式。



▶胜利后的舞撑起了她那把漂亮的花伞，心动了吧。



◀东丈的新技「黄金之踵」是标准的泰式脚刀。



▶哇，两位BOSS也光临了，组成「老大」阵容挑战天下。



◀音乐模式中八神庵场地的主题曲——「告别了，眼泪！」



▶看，麻宫雅典娜的精神力反射波VS罗伯特的霸王翔颬拳。

PS在土星之后推出完全移植的此款游戏，并加入了独有的人物档案和音乐模式。除了读盘速度比土星稍微慢一些以外，其他恐怕比土星有过之而无不及。另外由于PS的手柄的L、R键，必杀技的输入只要一个键即可完成任务，这样一些初级玩家也可以享受超必杀的快感了，但也失去了一部分搓招的感觉。

24人的格斗队伍供你调遣，组成你心爱的最强组合向最高的王座荣誉挑战吧！另外隐藏的两位“老大”—草雉柴舟和鲁卡尔都可以利用秘技选出来，这样就是26人的队伍啦。

机种 PS	厂商 SNK	类型 ACT	媒体 CD－ROM

’95格斗之王

THE KING OF Fighters ’95



X 革命

机种 MD	厂商 ACCLAIM
类型 STG	容量 32M

如果你是一位摇滚乐迷，你一定知道 AERO SMITH 这支优秀的摇滚乐队吧！本节目就是以他们的音乐为背景，完成他们交给你的使命。

游戏采用主视角作战方式，主要是利用准心瞄准屏幕中的敌人，然后用枪击去消灭他们，还可以用特殊兵器——光盘让敌人血流成河。样子有些象经典射击游戏《野狼突击队》，不过可以在令人血脉沸腾的摇滚乐的伴奏下完成一个个艰巨的使命，不失之为音娱双得，准备好了吗？一起 ROCK'N ROLL！

记住：音乐就是武器！



▲看，好特殊的 OPTION 画面呀！



▲在街巷中，敌人会频繁从暗处窜出来，注意！



▲每当游戏告一段落，会让你选择如何进行后面的故事。



▲月黑风高的夜里，从林之中用光盘去偷袭直升机。



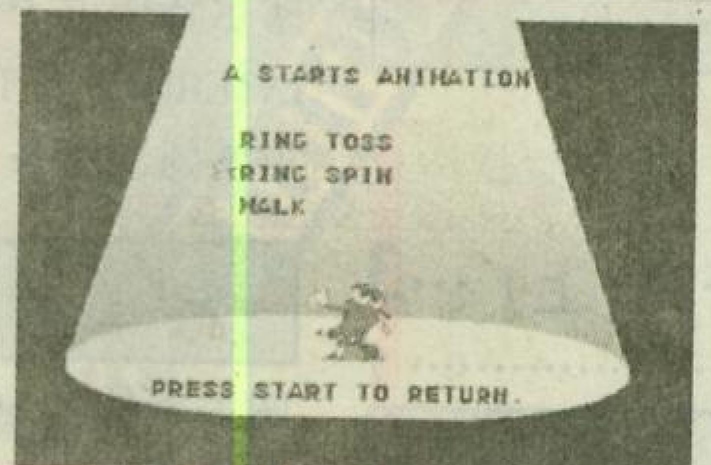
▲在俱乐部门外的枪战中敌人会派出特遣部队的哟。



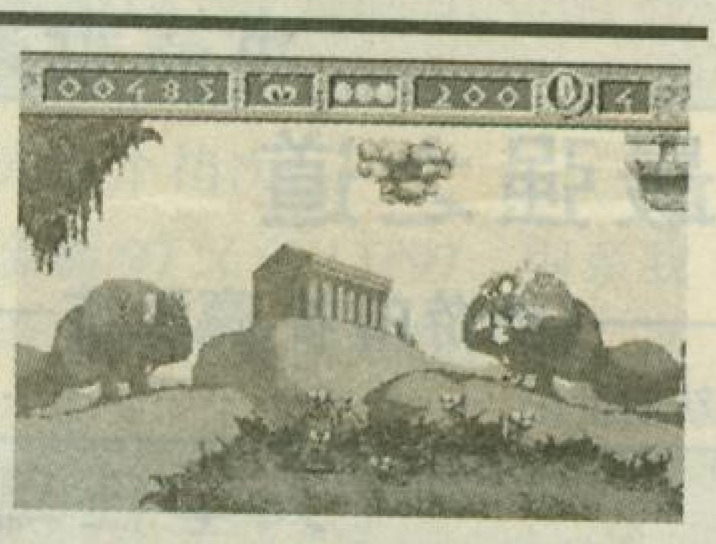
▲OK，去看 AEROSMITH 的音乐会啦。



▶OPTION 中可调校的东西不少哟！

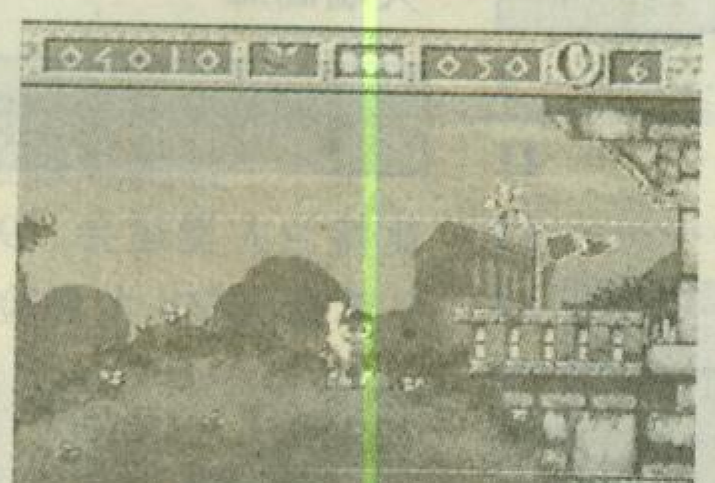


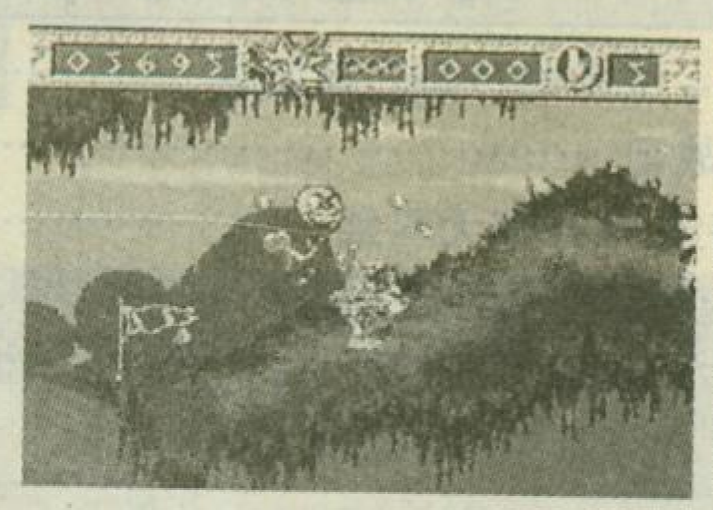
▶明星登场，助阵奥运。


▶看得出背景上的建筑物是希腊的雅典娜神庙吗？



◀完成一关后会有奖牌排行画面出现。


◀这就是传说的变身 IZZY 棒球手。


◀这回它又变成了击剑运动员了，是玩「花剑」吗？

IZZY 大冒险

知道这个可爱又淘气的小家伙是谁吗？对了，它就是前不久召开的奥运会的吉祥物 IZZY，游戏中它为了收集奥林匹克的五环展开了冒险生涯……

游戏中它在风景如画的卡通背景下与形态各异的怪物展开战斗，主要攻击方式是用自己的身体跳踏敌人。(好象是许多游戏主角的特长)。遇到特定情况时，会吃到特殊道具变身为各种运动健将。如垒球手，击剑运动员等等，将画面上的难题攻破，完成它的“宿命”之旅。唉，小小的一个吉祥物要去进行如此恐怖的冒险，真是可怜……(呜，呜，哭了)

机种 MD	厂商 US·GOLD
类型 ACT	容量 16M

我也为奥运会助一臂之力！



96·8期 目录



特稿

N64:

游戏业最后的探戈!···35

论尽江湖

海外采风······························1

世嘉世家

最强之道

——《幽游白书 魔强统一战》研究(上)···3

新创世纪······························7

天堂任鸟飞

伊苏Ⅴ—失落的沙漠之都凯芬······························9

拿破仑战记······························11

热斗 侍魂 斩红郎无双剑······························13

J联盟足球'96······························14

格斗天书

《格斗天书》补遗篇

水浒演武 风云再起······························41

《超级街霸Ⅱ X》新技补遗······························44

《'95格斗之王》之奇招怪式······························46

一场游戏一场梦

游戏制作入门(七)

——外传:游戏FANS如何结队出发?······························24

次世代天空

SATURN光环·经典辉煌之书······························15

秘技天地

秘技偏方······························68

游戏研究所

游戏中毒症例(下)······························28

PC CHANNEL

电脑游戏月旦评······························47

《生化悍将》攻略······························51

《孔明传》攻略······························57

塞尔特传说······························61

INTERNET与Desktop工具······························63

史莱姆诊所&PC秘技······························64

闯关族的家

闯关族的家······························72

大墙画廊······························75

电玩大排档

亚特兰大奥运会、'95格斗之王(PS)······························78

X革命、IZZY大冒险(MD)······························79

特别声明

最近有一本所谓《游戏大本营增刊》声称其得到《电子游戏软件》杂志社的大力支持。本刊特别声明与上述组织无任何关系，对其一切活动概不负责，请玩友提高警惕。

电子游戏软件杂志社

月刊.每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长:文若 主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址:北京宣外大街西草厂街39号

邮编:100052
电话:(010)63033556
印刷:北京新华印刷厂
北京新华彩印厂
订阅:全国各地邮局

刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:5.40元

深圳金脑公司大行动

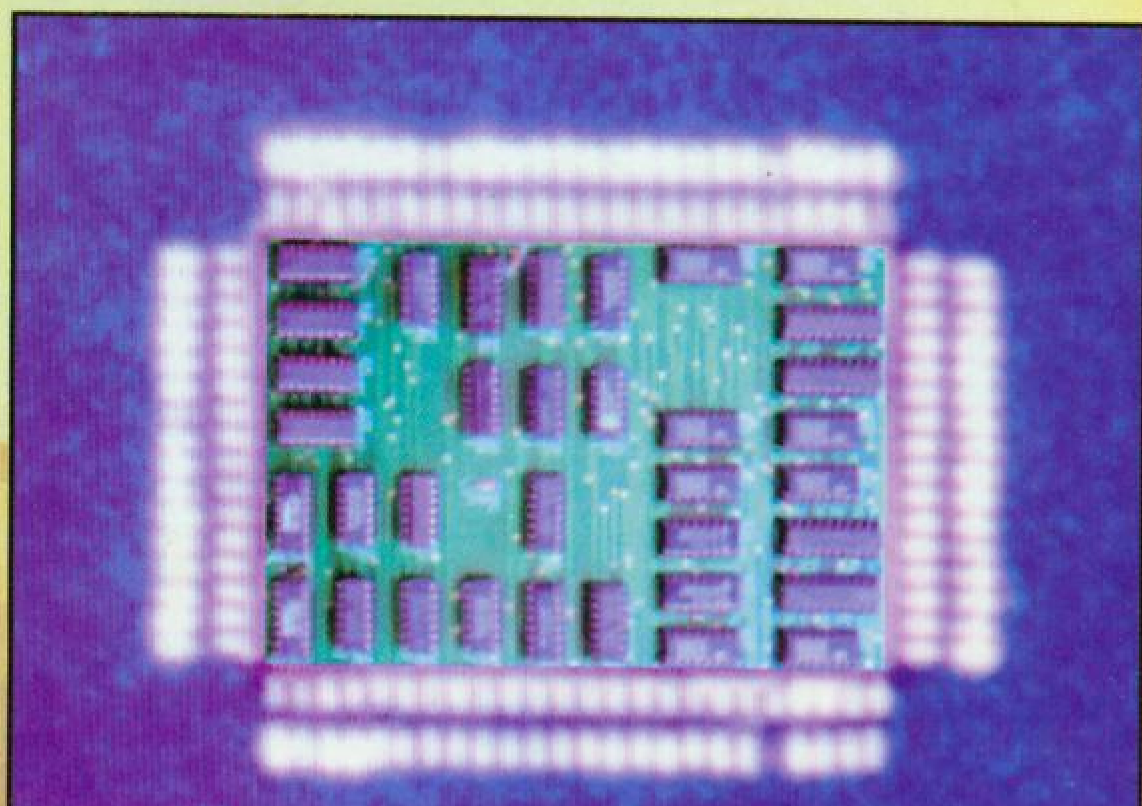
金脑品牌又出惊世之作

金脑 97 型游戏机电脑板



金脑 97PS 型游戏机电脑板

- **功能**：一种用于营业游戏机的新型电脑板，可通过更换光碟或节目卡来更换节目内容。
- **优点**：节目内容丰富，营业效果好，更换节目费用低。
- **内行所关心的问题**：与同类产品比较，节目实现完全营业计币。
- **价格**：根据用户接受能力和效果要求，主推机型有四种型号：金脑 97S 型、金脑 97SS 型、金脑 97PS 型、金脑 97N 型，价格在一千余元，二千余元，三千余元三个档次。
- 金脑 97 又名 LIT97，因系我们中国人的有创举的产品，故主名称为“金脑 97”。
- 你若关心进一步的问题，本刊内页有详细介绍。



内部采用世界上先进的日本 IC 技术生产，将复杂的电路集成一块大规模集成电路中。

深圳金脑电子科技有限公司
经销联系电话：0755 – 7907900、7906388、7900050
传真：0755 – 7900837
地址：深圳市宝安区新安二路 77 区 25 栋
邮政编码：518102
E – mail：szlitjn@public.szptt.net.cn
北京办事处：北京市东直门保利大厦 M021
电话：010 – 65011275
传真：010 – 65011275



ISSN 1006-5032

08>

9 771006 503000

邮发代号:82－648　统一刊号:CN11－3505/TP 定价:5.40元